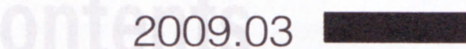


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年03月号
2009
Mar.
5
总第五期
零售价25
推广价20元
二次元狂热
4GB DVD光盘:
C75音乐精选
C75游戏精选
C75同人精选
精美动漫壁纸
SOUNDHORIZON专题
菅野洋子经典排行榜
封面故事
『东方绮绯纭绛』
『东方霖灵露霏』
独家专访国产Galgame绘师第一人:
『红楼梦』主美术白婕
SoundHorizon传奇
乐园幻想组曲
用黑暗点亮黑暗
菅野洋子的真实
和风来袭
藤井冬弥的忧郁
郁系游戏始祖『WHITE ALBUM』和它的创作者们
神猫爆料：炮轰暗黑制作社京阿尼
硬盘在颤抖，资源在咆哮
C75豪华扫雷专题
同人漫画和画集扫雷
C75同人游戏作品扫雷推荐
百歌缭乱——C75同人音乐巡礼
8开东方同人以及独家雾雨魔理沙折纸
『红楼梦』正反面海报
C75和Galgame主题彩绘



我等、世界性服のために——
とてもエロい
とても暴力
エロ秘密結社
GAME OVER
神猫在綫
天极动漫频道，给你一条刀
http://comic.yesky.com
天仓零的博客：
http://www.amakura.cn/blog



2009.03



光盘目录



二次元狂热

2009 年 03 月号 / 总第 5 期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面“博丽灵梦与伊吹萃香”来自“东方绮绯纭绛 side 东方霖灵露霏”的绘师“谜肘”。

执行主编：JEDI
编辑：Hisoka
特约翻译：HEJOB、Zyy、ASFOG
特约校对：玖羽
美术总监：谭冬雪
美术编辑：袁千岁、红音萤
广告总监：孟艳宏
广告部：杨 静
发行总监：高美云
发行部：李心欣
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
意见反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
投稿信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
编辑部地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 12 层（100086）
Address: B16. E-Wing Center,No.113 ZhiChun St.
HaiDian District, BeiJing, 100086, China
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力～

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特～

联系方法

MSN jediliao@hotmail.com
Mail liao.huiqi@gamespot.com.cn

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

河蟹子の相谈室

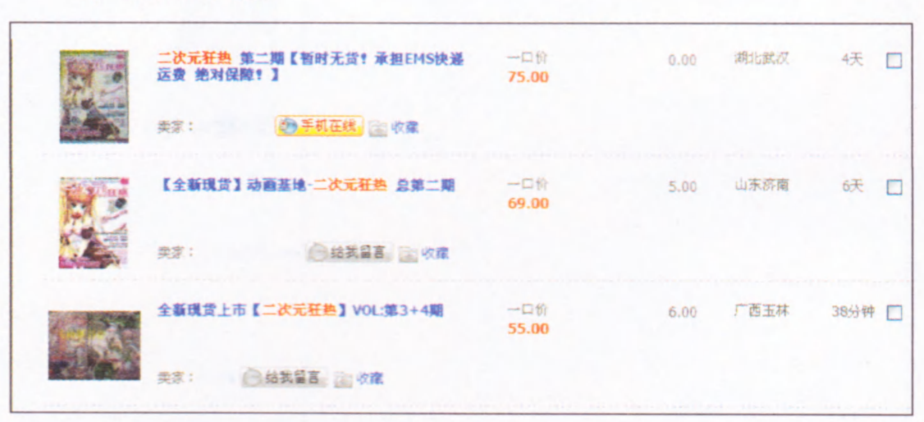
春节期间回了老家（当然不是结婚），除夕夜收到了各种拜年短信，不过某位宅博士发来的绝对独一无二，在此与各位读者共享：

"这一年，In your School days 你觉得忧郁吗，At your office times 你感到迟屈吗，你绝望了黑化了吗。你离开二次元太远了。抛开满脑的 Chaos Head，新年新气象，Have true tears，真心待生活。天天星期天，心态不减，处处 Shangri-la，随遇而安，祝幸运星常伴身边……"



二次元狂热第六期预计 2009 年 3 月中下旬上市，请大家继续认准我们的原创封面哦！
第六期的封面由 U235 核燃动力提供，画师是"S.Advent"，第六期将有该社团的同人画集"Scarlet in scarlet"的详细介绍。

中古行情



商品	价格	运费	所在地	剩余时间
二次元狂热 第二期【暂时无货！承担EMS快递运费 绝对保障！】 卖家：手机在线 收藏	一口价 75.00	0.00	湖北武汉	4天
【全新现货】动画基地-二次元狂热 总第二期 卖家：给我留言 收藏	一口价 69.00	5.00	山东济南	6天
全新现货上市【二次元狂热】VOL:第3+4期 卖家：给我留言 收藏	一口价 55.00	6.00	广西玉林	38分钟

在石化、钢铁和金融等板块的拉动下，『二次元狂热』行情继续走高。创刊号已断货，第二期行情在 60 ~ 70 元之间，第三期也成为 JS 们新的炒作目标。请各位散户抓紧建仓，逢低买入，不要错过上升通道！（温馨提示：目前第四期价格尚在正常水平，看到报刊亭还有货的不妨拿下！）

ID: 练新 男
来自：重庆

"山寨"应该抵制，但从侧面也看出了"二次元"在市场上的影响力，有"山寨"NOKIA，有"山寨"三星，我怎么没看到"山寨"天语和"山寨"CECT 呢？这说明了什么大家心知肚明吧～

有大家的支持，山寨就永远只能是山寨～

ID：闪光的扎古 男
来自：二次元狂热百度贴吧

在马上就 18 岁了的这 17 岁的最后几天里……我决定写次回函。（这没有什么关联吧……？）

我看到了你的来信……然后其们一直有在看贴吧哦～（其实也算有关联？）

ID：某琴弦 男
来自：广东汕头

想问一下河蟹子是宅是腐？不要回答宅腐通吃，总觉得那样太诡异了……

宅腐通吃很诡异吗？据说对二次元痴迷到一定程度后，就会对腐和宅的画面都能泰然处之，如果还在意宅腐之分，说明你还需要修炼。

ID：Liara 男
来自：不详

建议：把"这本杂志怎么还没被河蟹"定为全球统一的《二次元狂热》回函开头格式。

我觉得这样也不错哦，让我们把河蟹精神传遍这片神奇的土地。

ID：Lastsep 男
来自：二次元狂热

我 MM 之前不喜欢蓝白条纹的 NK，我买给她不愿意穿。自从看了二次元第四期之后，她感慨"这么穿的小姑娘好多啊"……于是就乖乖穿了。

你是"不炫耀会死星人"吗？来接受全国宅男的怨念吧！

ID：饶栖桐 女
来自：安徽安庆

本人身为腐女，但也怀有一颗大叔心。爱工口、贫乳傲娇 LOLI……所以我希望我家的 N

ART BOOK Scarlet in scarlet

■出品：U235 核燃动力
■发售：2009 年 2 月
■价格：50RMB
■贩售方式：场贩 & 网购
■配置：红魔主题画集 1 本、U235 周年纪念册 1 本、手提纸袋 1 个
■简介：红魔主题合同画集，收录《凤凰花开》小说外传——蕾米莉亚 vs 帕秋莉
http://tdhx2007.blog.163.com/

STAFF

■主催 / 策划：轩辕诚（香香）
■文案：lastsep ■排版：小可
■绘图作者：AKN / Aprilred / Archlich / BIBIA / KENG / Lain / rahxephon / RIE / Sakurasora / 阿尔塞斯 / 白菜控 LOLI / 东方黑华诞 / 夺命长裤 / 计都水银镜 / 咖啡猪猪 / 岚屋 / 迷肘 / 泥飘咸菜 / 太阳雨 / 天使梦魔 / 兔屋 HIYOKO / 小劲
■小说作者：F / Lastsep

只小 LOLI 能在某一天换上女仆装，叫我一声“主人”=3=……

话说你这样的属性也很萌哟！

ID：Marina.Ling 女
来自：不详

话说啊，看看 TMA 专题后咱是想去找片看的啊，但为何找不到啊，囧。没规定过腐女就不能看宅片咩！（吼）咱发现自己还是有宅倾向的咩 XDDD。啊话说 801 彼女那个……看到 801 就感伤呐，为何取如此伤感的名字。801 停播了，国拟人居然因为 XX 国停播了！TAT 于是咩，编们快点出来安慰咱受伤的心灵！俺会给你们烧香的！

PS：话说为何 801 比二次元……贵 =V=||b？囧……

现在的腐女都好邪恶啊（捂脸）……PS：等拿到 801 你就知道为什么了……

ID：Steak 女
来自：上海

SH 的同人聚会由于应试教育无耻的“放假还是要上课”政策，来的只有十二个人，除我以外全是大学生囧，由于大部分已经是“唱歌就会死星人”，COSPLAY 就别指望了 OTL。话说基本还是蛮顺利的，哪天我有机会碰电脑再交小结吧 -_-|||。接下来有个困扰我已久的问题：『Chronicle 2nd』的世界观究竟能不能套到别的地平线上？要说『Moira』里的故事也是书中所记载的也是行得通的，但预言书不是到底之后又会到回去的吗？那么时间轴上貌似又会有出入，『Roman』里有些故事貌似是在『Chronicle 2nd』之后的吧，啊～我要短路了，越想越纠结，果然我道行还不够啊！

PS：我对这个『Elysion』工口同人绘本居然能上 C75 的世界绝望了，我要去收获作者～～～

在这里让号称中国 SH 研究推广第一人的玖羽大人来回答你～

1，『Chronicle 2nd』的世界观理论上是独立的，“平行世界”的脑补在讨论之外。

2，一般认为『Roman』只是把不同专辑的世界放在了一起，没有足够的证据说明这些专辑同用一个世界观。至于『Moira』，涉及到之前专辑的部分就基本上都是致敬了。

ID：唔喵 女
来自：广西百色

灵梦，在东方里我最喜欢她了（其实都很喜欢），玩过东方后就一直在幻想哪天自己走着走着就到了幻想乡……然后开始快乐地生活 XD。

然后变成灵梦的后宫之一吗？其实这样也不错哦。

ID：赵昊岩
来自：辽宁沈阳

在 VOL.3 的时候彻底爱上了《二次元》，于是求老板娘托人弄到了一本不带光碟和赠品的创刊号，虽然不是完美的，但是心里还是很激动。我家在沈阳，回到家里看到老爸出差回来，猛然想起老爸出差的地方是小城市……（大庆），就想让爸爸再回来的时候带一本，老爸简单翻看了一下，当时并没答应我。

晚上睡觉前他来到我的房间，对我说：“嗯，男孩子嘛，青春期时都渴望了解异性身体，这点我可以理解。但我们还是希望你有什么类似的问题多问问我们父母，我们尽量解答你。”

锤地！！我们真的是很善良很和谐的书啊！

ID：流岚 maaya 女
来自：湖北武汉

我知道现实没有我想像的那么美好，但是我更不想让枷锁将自己逼疯。我的梦想是有朝一日我的作品能进入 Comike，我宁愿放弃条件优渥的工作，我想去试试当个给人打工的小会计。我宁愿不住地面对失业的危险，我想做一个清贫困苦的追梦者。我宁愿住在十平米不到的地下室和朋友挤单人板床，也想去追求自己的梦想，把握自己的幸福。我宁愿顿顿吃咸菜就馒头，也想做自己的事业。我知道，这么做或许在我找不到工作，事业又不是那么回事的情况下，可能连饭都吃不上，但是，我想我这样会更快乐，我会有自信向前走，我会乐观地憧憬明天。

河蟹子：年轻人总是有着远大的理想，但在这里还是要规劝一句：连饭都吃不上的话，什么事业都是免谈的。既然想要追梦，就必须得先脚踏实地，有一份稳定优渥的工作才好说别的呀。现在你还年轻可以幻想，但你总有一天得面对生活这个现实。不是吗？

畅所欲言

甲冑娘の河蟹子

来信请寄

甲冑娘的河蟹子　Kino 女 17 岁 四川 成都

COMICUP 魔都同人祭

说到同人祭，大家一定对去年 11 月 1 日、2 日在上海浦东光环地带热热闹闹的“COMICUP 魔都同人祭”印象深刻。连续两天的同人活动被称为“宅腐盛会”，一时间，浦东太平洋三期人满为患，等候入场的排队长龙长达百米，一直蜿蜒到别家门口。经过两个多月的沉寂之后，如今伴着春节和牛年的来临，手携多位国内漫画大手的合绘新年贺图，魔都组终于又发声音——

COMICUP 魔都同人祭决定于 2009 年早春，3 月 1 日周日，仍旧在光环地带，开办【CCUP3.5– 突发贺岁场】。



蛋疼囧新闻 >>
Real Onion News in 3D world

有人一定会问为什么宅收藏不见了……好吧，其实是因为这期内容好像又多了，所以不得不暂时去掉了这两页（其实是因为你偷懒吧？指）。三次元的世界越来越美好了，让我们感谢 TMA，感谢 Ifrit，感谢那些在台前辛勤劳动的人们，也许不久的将来，我们能看到有如米国 Private 那般真正的大制作……

>>二次元又添新元素，Vocaloid 化身触手怪





Vocaloid 家族的最新成员巡音**ルカ**终于也有了公认的象征，那就是由一名叫“三月八日”的绘师于今年 1 月份在 pixiv 上创作的“**たこルカ**”（章鱼 luka），只有一个头，头发变成了八条触手。这个奇怪而又可爱的东西马上抓住了 Otaku 们的心；因为是触手怪，它很快就被人和克苏鲁神话联系在一起，绰号“克苏 luka”，并通过 NicoNico 迅速蔓延开来。看那些章鱼、海产品、克苏鲁神话的捏他不断增殖的样子，对这位萌系邪神——“伏行之歌姬”的崇拜会成为继大葱之后的新流行吗？（玖羽）▲

>>不服老！糖尿病老人自作十米高达大花灯



现年 62 岁的绿川留雄老人有一家自己的拉面店，7 年前医生告诉他患上了糖尿病，需要适当锻炼，于是他就想到做个超级大花灯，这对出身机械专业的他来说易如反掌。他靠附近工厂的边角料和大家的募捐做了一个 10 米高的高达花灯，全身放置了灯泡，到夜晚点上倒也别致。据称，老人还准备要在高达右手做个可以动的光剑。游客可以到镜石町的 4 号国道观赏这座神奇的“花灯”。▲

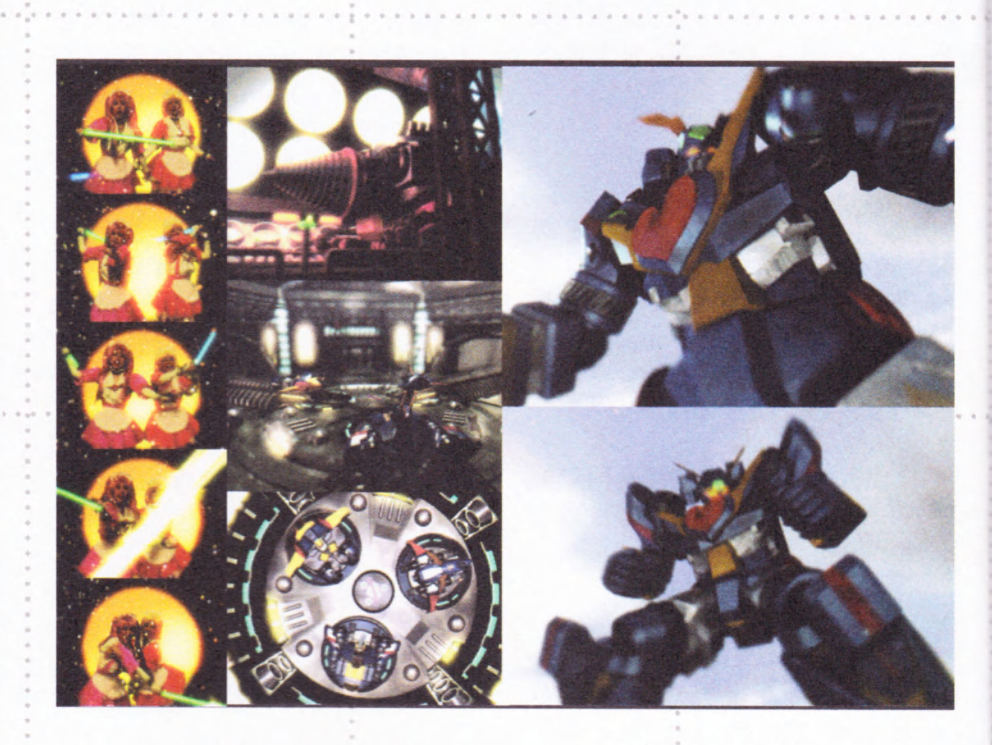
>>黑执事塞巴斯蒂安居然 OX 了女人，腐女号泣

人气女性向动画『黑执事』中让无数腐女钟情的主仆配对在第 17 话中被无情毁灭：黑执事塞巴斯蒂安为了获得情报而 ooxx 了一个女人（不愧是黑执事，这时都上身装束整齐！可惜身后的两只脚丫子说明了一切），一时间日本的腐女们纷纷在博客和论坛上表示对生活有极大影响，认为这极大地伤害了她们的感情——“塞巴斯蒂安只能和谢尔 ooxx！怎么可以和女人……”▲



>>Ifrit 雄起！大制作小电影『ファミレス戦士プリン』挑战 TMA

之前本刊介绍过的日本动漫真人小电影双雄 TMA 和 Ifrit 中，后者一直被前者连续的大作压得喘不过气来。就在 TMA 的『MacrossF』制作中途，Ifrit 发布了足以让自己扬眉吐气的超级机器人大作『**ファミレス戦士プリン**』，在本作中“团长”香坂百合和另一位女优将与猥琐男主角一起为爱和正义而战。片中除了常见的男女白兵战，还有各种高质量的 CG 特效，巨大的机器人战斗也一应俱全！Ifrit，干得好！向 TMA 的王位挑战吧！▲



>>金融危机催生新的萌文化，萌系职业介绍娘“知多ミルク”






日本的社会生活已经愈发萌化，随着金融危机的加剧，爱知县知多半岛半田市的职业介绍所推出了特色“职业介绍萌娘”——知多**ミルク**，她由铁道娘系列的宙花**こより**设计，身高 158CM（很标准），然而悲剧的是，她的年龄被设定为 22 岁，对怪叔叔们来说，这个年纪无疑缺了很多吸引力。不过据说知多姐姐“上岗”后，来找工作的人增加了一半以上。▲

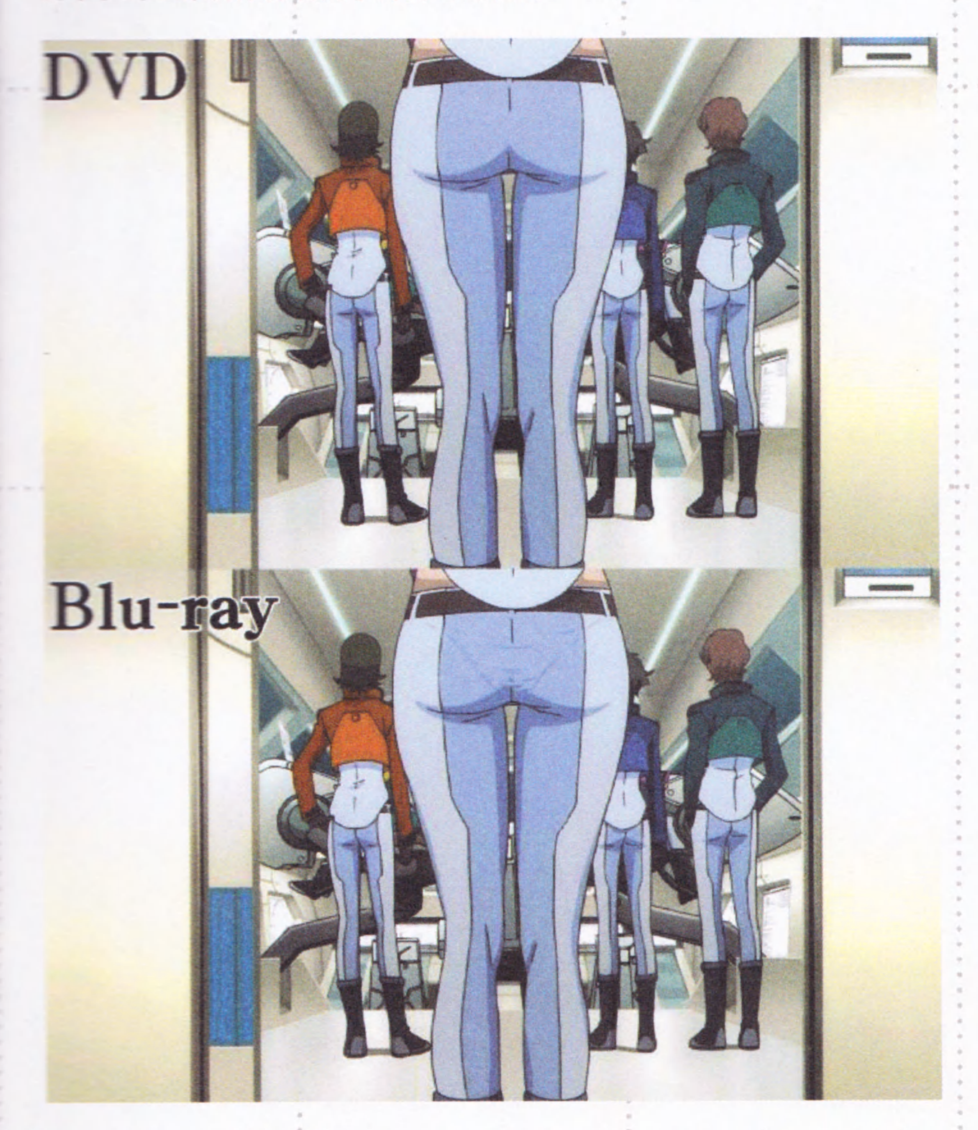
>>永远的 17 岁 2 月 10 日迎来一万天纪念日



井上喜久子“妹妹”的“永远的 17 岁”相信应该不用特别说明。这位生于 1964 年 9 月 25 日的声优“女神”声称 1981 年的 9 月 25 日是她的“17 岁生日”，而今后她也会一直是青春的 17 岁。于是，经过漫长的岁月，在 2009 年的 2 月 10 日，她终于迎来了“永远的 17 岁”的第 10000 天，动画特别节目『再见绝望放送』还为此特地庆祝了这个“特殊的日子”……**おいおい**！▲

>>蓝光时代画质上升，网民纷纷恶搞

蓝光盘以其高容量带来了远远超越 DVD 的清晰画面，相信今后将会成为取代 DVD 的载体。一些日本网友以“高清晰”为创意，恶搞了大量画面清晰度上升后带来的各种“效果”。比如在『高达 00』中，如果清晰度上升了，那么某伪娘穿着的小内裤也许就会……▲

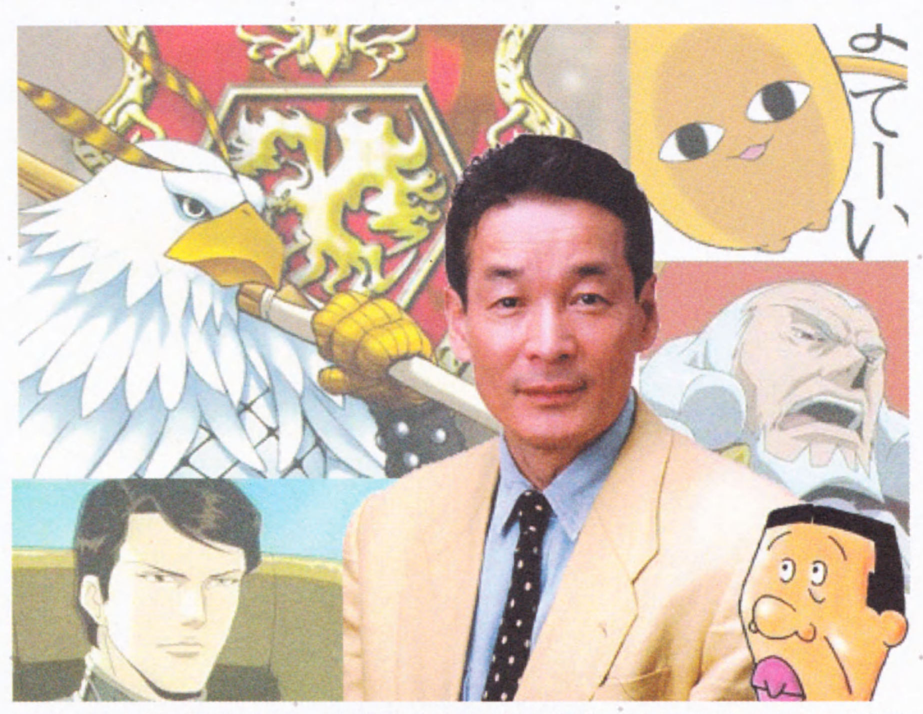


>>同人物贩卖连锁店“虎之穴”为上市，要把工口物控制在一成以下？

对于宅特别是玩同人的朋友来说，不知道“虎之穴”是应该回去面壁反思的。这家日本最大的同人物贩卖连锁店近期正积极准备上市，不过由于相关法律法规，吉田博高社长将不得不把本店贩卖的不和谐工口物大幅减少，甚至有可能缩减到原先的10%以下！这对于满是工口的日本同人市场来说，真是一个无比艰难的任务……▲



>>半路出家的声优们的原职业是……？若本大叔您真牛！



近期日本某论坛放出了一些半路出家的名声优的原本职业的八卦，比如『北斗神拳』里拉奥的声优宇尾原本是暴走族头目（怪不得这么有气势）、『火影忍者』里鸣人的声优竹内顺子原是某国会议员的小秘、林原惠和北都南原是护士等。最劲的莫过于若本规夫，他原出身于警视厅机动队（特警防暴大队），是剑道三段，少林拳法三段（日本有这个的段数）……▲

>>Key 十周年纪念盛典门票上出现错别字



2 月 28 日的 Key 的十周年纪念盛典让很多宅都十分期待，Lia、Rita、茶太和彩菜等都会上台献唱。不过，Key 自己的官方博客上却发了一条乌龙日志，都乃河嚷嚷着让折户伸治好好看看门票，原来上面出了错别字，把“18：00 开场”给印成了“18：00 会场”……▲


天与地的境界二分
动摇的心与时间之壁



STORY
剧情简介

《东方绮绯纭绛》

——幻想乡

白雪纷飞的冬天，被《文文新闻》称为“有史以来最美的”一次冬天。

距离今年夏天的天气异变和诡异地震，已经过去了半年。

时间在毫无异变的和平中缓慢流动着，博丽神社也一如既往的宁静。

然而这宁静之中，却有着什么不对劲。

那是异变。

发生在博丽家的巫女——博丽灵梦本身之上的异变。

为什么？看似小事的异变可能会引起的后果是？引起异变的原因又究竟是？

——有顶天

那流淌在云端之上的绮丽光华，神仙桃源一般的世界，因为不速之客的进驻而稍稍失去了宁静。

无法明于言语的寂寞，无法横跨天地的四年。

异变的主犯，就在那里。

《东方霖灵露霏》

——地底世界・旧都

那是不为地上人所知的，地底世界妖怪和鬼族的盛大宴会。

作为宾客被邀请前来的，是三个人类。

在见证着这场空前的宴会的同时，她们亦将见证更多的事实。

从停滞而开始缓慢前进的时间，从轮回而开始缓慢动摇的命运。

鬼族的记忆，人类的记忆，姐妹的记忆。

在此，缓慢交叠。

究竟，这样的前进，这样的改变，这样的交叠……

会把幻想乡，带去何处呢？

FEATURE
关于作品

这次的合同本算是蕾丝一直一来的梦想，很久以前就一直很想做一次在尼轰同人圈很流行的漫画合同志的尝试——大家在一起围绕着一个主题画出自己的故事，多么有爱且愉快的体验 =v= 当然，可惜蕾丝对画画一窍不通，所以就只好自己来负责脚本的部分啦。

东方绯想天，东方地灵殿，这两个发售时间相隔不长，一天一地的作品给了咱不少灵感，比如在结构设计上，这次的同人本采用双封面制，也就是说，《东方绮绯纭绛》（绯想天同人小说侧）是从左边的封面开始，从左向右翻看的，而《东方霖灵露霏》（地灵殿同人漫画侧）则是从右边的封面开始，从右向左翻看的。绯想天和地灵殿的部分扣到一起，就有了这么个名子又长又不好念的本子 =v=。

ARTIST
关于画师们

谜肘：这期二次元狂热的封面就是这个小 mm 画的啦！无论是厚涂还是平涂都没有问题！无论是寂寥的感觉还是色色的感觉都没有问题！（拖）

计都水银镜：从《凤凰花开》就开始合作，在相当一段时间中传说是害羞少女的画风很细腻的画手……

夺命长裤：调酒师，这家伙负责的四格漫画部分（Part2）是脚本被他自己改动最大的，然而冷的程度倒是被改得相当到位。

Aprilred：腐女，众人之中画得最少女的一位。负责的 Part3 算是最难画的一部分，全盘对话和固定场景……真是辛苦了 =v=。

永远的菜鸟：台湾的同人漫画作者，在这之前也出过独立的东方同人漫画，表现力很赞～

POSTSCRIPT
后记

嗯……这种一口气和 5 位画手一起合作的 6P 的经历真是非常美妙（死。看着自己的故事如何在别人的画笔之下被诠释，一直是我非常喜欢体验的事情，心灵的共鸣也好情感的互通也好，大家讲这个本子的完成根本上还是出于爱的呀。这个同人本目前还在后期制作当中。死也要准时和大家见面哟。

PS：如果感觉本子的名字实在太长的话，就在摊位面前说“绯想天本”或者“地灵殿本”就可以买到了（笑）。▲

ART BOOK 东方绮绯纭绛 side 东方霖灵露霏

■种类：东方二次同人合同志
■构成：彩色插画小说 + 黑白漫画
■规格：16 开 64P
■预计发售：3 月上海东方 only 祭首发，4 月北京 CD，5 月广州 ADSL 等也将陆续发售

STAFF

社团：U235 核燃动力 & 盈月 Project
主催 & 策划：Lastsep 印务：轩辕诚（香香）后期设计：月代彩
小说 & 漫画脚本：Lastsep 彩色插画（小说部）：谜肘
漫画：计都水银镜（Part 1）、夺命长裤（Part2）、Aprilred（Part3）、永远的菜鸟（Part4）绯想天 side 封面：谜肘
地灵殿 side 封面：【合绘】计都水银镜、夺命长裤、Aprilred、永远的菜鸟

无言的战场！
美少女游戏大赏背后的故事

文 / 天仓零（天极网动漫频道 主编）



新年伊始，Galgame 业界的两项重要排名“2008 美少女游戏大赏”和“2008Getchu 美少女游戏销量排行”新鲜出炉。前者是由 PC press、PC Angel neo、Mega Store、Game-Style、BugBug 和 ps-psytec 等 6 家媒体的总编 & 编辑代表和 Comike 准备会的共同代表 8 人联合评选，并由玩家参与投票的“影响力”大奖；后者则是用数据本身说话，由权威 Galgame 网站 Getchu 所发表的年度销量排行榜。两者之间标准不同，参选作品范围不同，角逐游戏的发售时间也不尽相同，但都从一定的程度上反映出 08 年 Galgame 行业的兴衰变化，接下来，『二次元狂热』将在两种截然不同的评选体制下，从奖项的层面来回顾 2008 年曾叱咤风云的美少女游戏背后的体制。

2008 美少女游戏大赏（2007 年 9 月 1 日至 2008 年 8 月 31 日）

2008 美少女游戏年度大赏受赏作	
	G 線上の魔王
2008 美少女游戏最佳脚本赏受赏作	
金赏	G 線上の魔王（あかべぇそふとつぅ）
银赏	世界でいちばん NG な恋（HERMIT）
优秀赏	殻ノ少女（Innocent Grey）
	てとてトライオン（PULLTOP）
2008 美少女游戏最佳图像赏受赏作	
金赏	G 線上の魔王（あかべぇそふとつぅ）
银赏	タユタマ　– kiss on my deity –（Lump of Sugar）
优秀赏	殻ノ少女（Innocent Grey）
	水平線まで何マイル？ –DeepBlueSky&PureWhiteWings–（ABHAR）
2008 美少女游戏最佳玩家支持赏受赏作	
金赏	G 線上の魔王（あかべぇそふとつぅ）
银赏	戦女神 ZERO（エウシュリー）



2008 美少女游戏最佳主题曲赏受赏作（【河蟹】为本刊自主规制的字）	
金赏	11eyes －罪と罰と贖いの少女－（Lass）
银赏	G 線上の魔王（あかべぇそふとつぅ）
优秀赏	ピリオド（LittleWitch）
	Aster（特別版）（Rusk）

2008 美少女游戏最佳 BGM 赏受赏作	
金赏	殻ノ少女（Innocent Grey）
银赏	11eyes －罪と罰と贖いの少女－（Lass）
优秀赏	ヴェルディア幻奏曲（Escu:de）
	Dies irae Also sprach Zarathustra（light）

2008 美少女游戏最佳作品推广赏受赏作	
金赏	殻ノ少女（Innocent Grey）
优秀赏	水平線まで何マイル？ –DeepBlueSky&PureWhiteWings–（ABHAR）

2008 美少女游戏最佳人设赏受赏作	
金赏	タユタマ –kiss on my deity–（Lump of Sugar）
银赏	Sugar + Spice!（チュアブルソフト）
优秀赏	Magustale 世界樹と恋する魔法使い（WhirlPool）
	かみぱに！（クロシェット）

2008 美少女游戏最佳纯爱系作品赏受赏作：	
金赏	世界でいちばん NG な恋（HERMIT）
银赏	Sugar + Spice!（チュアブルソフト）
优秀赏	Magustale 世界樹と恋する魔法使い（WhirlPool）

2008 美少女游戏最佳重口味系作品赏受赏作	
金赏	めすにえ【河蟹】女教師～私は彼の前で跪く～（AIL）

2008 美少女游戏最佳エロ系作品赏受赏作	
金赏	催眠術 2（BLACKRAINBOW）
银赏	あねいも 2H's（boot UP!）
优秀赏	ご主人様だーいすき（SCORE）

2008 美少女游戏最佳程序赏受赏作	
金赏	戦女神 ZERO（エウシュリー）
银赏	天ツ風～傀儡陣風帖～（ナインテイル）
优秀赏	ETERNAL KINGDOM ～滅びの魔女と伝説の剣～（Studio e・go!）

2008 美少女游戏最佳 DVDPG 赏受赏作	
金赏	カルタグラ～ツキ狂イノ病～（ぶる～べり～そふと）
银赏	息子の友達に【河蟹】されて DVDPG（アニム）
优秀赏	【河蟹】マリア DVDPG（ギルティ）
	人工少女 2 DVDPG（ILLUSION）

2008 美少女游戏最佳 3D 赏受赏作	
金赏	タイムリープ（フロントウイング）

2008 美少女游戏最佳 FanDisc 赏受赏作	
金赏	プリズム・アークらぶらぶマキシマム（ぱじゃまソフト）
银赏	Magustale Infinity マギウステイルインフィニティ（WhirlPool）
优秀赏	Sugar + Spice! Party ☆ Party（チュアブルソフト）
	クロノベルトあやかしびと & Bullet Butlers クロスオーバーディスク（propeller）

2008 美少女游戏最佳廉价游戏赏受赏作	
金赏	さかしき人にみるこころ（Light）
银赏	学食のおばさん（ギルティプラス）
优秀赏	息子の友達に【河蟹】されて（アニム）
	裏・催眠術 2（BLACKRAINBOW）

2008 美少女游戏最佳新晋赏受赏作	
金赏	水平線まで何マイル？ –DeepBlueSky&PureWhiteWings–（ABHAR）
优秀赏	かみぱに！（クロシェット）







2008 美少女游戏最佳创新赏受赏作	
	空缺
2008 美少女游戏最佳媒体支持赏受赏作	
优秀赏	るいは智を呼ぶ（暁 WORKS）

“美少女游戏大赏”自 2006 年创办起，到 2008 年已经举办了三届。2008 年大赏的评选范围，是在 2007 年 9 月 1 日至 2008 年 8 月 31 日间发售的游戏，并在 9 月 1 日至 9 月 31 日进行玩家投票，最后由业内人士评选。因此，一些在后半年发售的大作很遗憾地未能统计在内，只能参与下一年大赏的评选了。“2008 美少女游戏大赏”设立了 19 个奖项，有些奖项除了金赏外，还评选出了银赏和优秀赏，总计有 38 个游戏获奖，在规模、数量和玩家的参与度上都超过了往届，正逐步向高规格方向发展。







在“2008 美少女游戏大赏”中获得殊荣的新作

G 线上の魔王（AKABEESOFT2，2008 年 05 月 29 日）

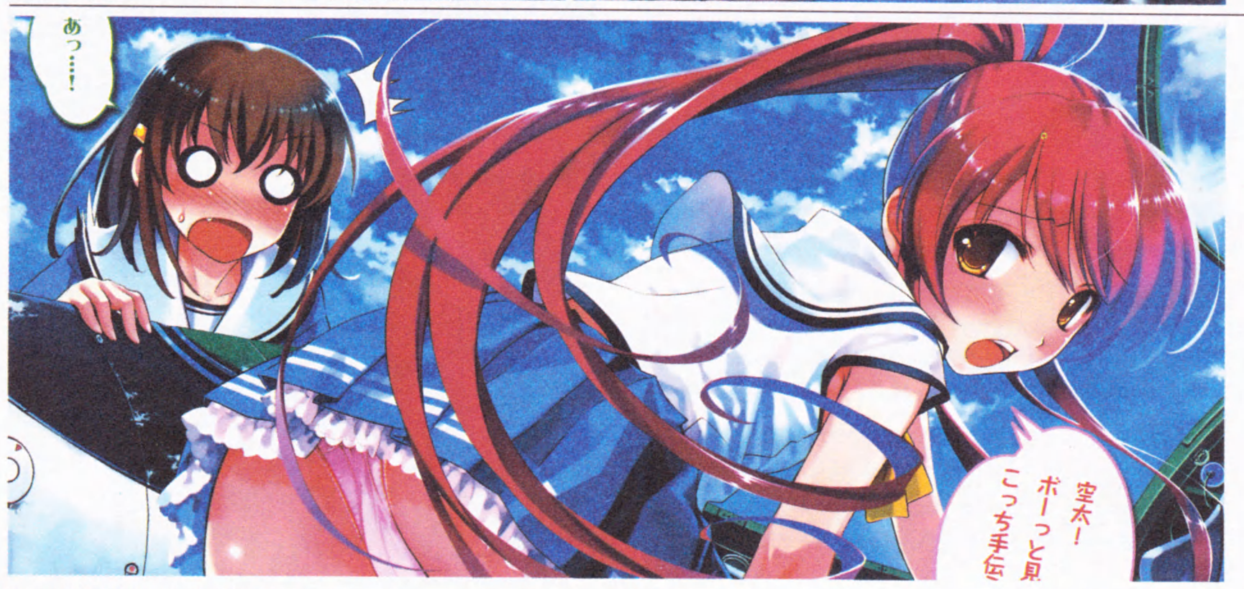
http://www.akabeesoft2.com/g_sen/index.html

2008 美少女游戏年度大赏、最佳脚本赏金赏、最佳图像赏金赏、最佳玩家支持赏金赏、最佳主题曲赏银赏

自 2006 年戏画『この青空に約束を』、2007 年 PULLTOP『遥かに仰ぎ、麗しの』摘得桂冠之后，“2008 美少女游戏大赏”年度大赏花落 AKABEESOFT2 的『G 線上の魔王』，这款由るーすぼーい负责企划脚本、有叶负责原画人设的游戏也同时获得了最佳脚本赏、最佳图像赏、最佳玩家支持赏的金赏和最佳主题曲的银赏。其核心阵容，正是 2005 年颇受好评的『車輪の国、向日葵の少女』的制作团队。游戏用大量古典音乐重新加工为 BGM，使之拥有不输给小说和电影的成熟和娱乐性。同一公司的『暁の護衛』也获得了“最佳媒体支持赏”。而在 Getchu 的销量榜单上，5 月份发售的『G 線』位列全年销量第八，终究无法和大鳄级的『FORTUNE ARTERIAL』以及『To Heart2 Another Days』一同角逐第一集团。







水平线まで何マイル？ -DeepBlueSky&PureWhiteWings-（ABHAR，2008 年 08 月 29 日）

http://abhar.jp/contents/products/prod01/

最佳新晋赏金赏、最佳图像赏优秀赏、最佳作品推广赏优秀赏

Galgame 界的新陈代谢速度远远超出动画界，每年都有不少品牌悄无声息地倒闭，取而代之的是新公司新品牌的崛起。作为 08 年八月才推出处女作的 ABHAR 社，『水平線まで何マイル？』一经发售就获得了当月的排名冠军，除了归功于该社早早就铺开渠道大幅宣传外，深崎暮人的原画绝对是这个新晋 Galgame 品牌的杀手锏，如同油画般的背景，水灵的人物以及清澈的夏日天空集合在一起，将该作送上最佳新晋赏金赏、最佳图像赏优秀赏、最佳作品推广赏优秀赏的领奖台，并在 Getchu 排名第 28 位，这里面不得不说深崎暮人占了一半的号召力。而 ABHAR 在创社之初就已略显大社风范，相信今后前途无量。



殻ノ少女（Innocent Grey，2008 年 07 月 04 日）

http://www.gungnir.co.jp/innocentgrey/products/pro_shell/index.html

最佳 BGM 赏金赏、最佳作品推广赏金赏、最佳脚本赏优秀赏、最佳图像赏优秀赏

除『G 線上の魔王』以外，另一个获得骄人战绩的当属 Innocent Grey 的『**殻ノ少女**』，该作是以昭和 31 年 3 月，战后的东京为舞台，身为侦探的主人公追寻猎奇杀人事件的冒险游戏。拥有超过 30 个以上的登场人物，委以独特的推理系统，推理的结果直接影响结局，猎奇程度比起『炼狱』更胜一筹，主要女主角几乎全都死无全尸，这也遭到了玩家中两种截然不同的呼声，要么视为神作，要么战脚本铃鹿美弥他大爷。



『**殻ノ少女**』获得最佳作品推广赏金赏，并不是因为其开创了新颖的贩售方式，而是返璞归真到了原点。作为 Innocent Grey 今年的主推游戏，该作在初贩时居然没有附送特定的优惠特典，也没有合同各大经销商实行“地方店铺活性化”措施，在如今的美少女游戏市场中，异类到了极点，反倒因此获得了组委会的青睐。考虑到每年不可能产生过多的 Galgame 种类，组委会今年将“新种类赏”改成了“新创新赏”，评审会中有不少人提名『**殻ノ少女**』角逐此项大赏，不过因为该作并没有达到“游戏内容的创新”要求，只获得了“推广赏”，最后今年的“新创新赏”空缺。

另外，组委会全体成员无一例外地决定将 BGM 赏金奖投给『**殻ノ少女**』，游戏多变的曲风及纯粹的乐器使用获得了一致的好评。不过在最佳脚本赏和最佳图像赏方面，『**殻ノ少女**』惜败给了『G 線上の魔王』和『水平線まで何マイル』，只获得优秀赏，不得不说是铃鹿美弥和杉菜水姬的遗憾。顺便一提，同社的『**カルタグラ～ツキ狂イノ病～**』碰巧在 08 年发售了 DVDPG 版本，所以也碰巧获得了“最佳 DVDPG”的金赏。



可惜的是，在 Getchu 的榜单上，前 50 名中并没有『**殻ノ少女**』的名字，是手滑了还是该作过于另类而叫好不叫座呢？

タユタマ -kiss on my deity-（Lump of Sugar，2008 年 07 月 11 日）

http://www.lumpofsugar.co.jp/product/tayutama/index.html

最佳人设赏金赏、最佳图像赏银赏

“最佳人物设定赏”在 2007 年被称为是“最佳登场人物赏”，改名后的第一个金赏，就被 Lump of Sugar 的『**タユタマ**』的夺得。擅长描绘兽耳少女的萌木原**ふみたけ**在方糖社的这款游戏里再度发挥了萌化“美兽女”的功力，为方糖社的第三部游戏强力应援。“最佳图像赏”方面则略逊一筹，输给了强大的『G 線上の魔王』，除此之外的其他奖项，当然也和除人设外其他都平平的本作无缘了。『**タユタマ**』在 Getchu 排名第 6 位也告诉大家一个道理，美少女游戏，就是来卖美少女的，再内涵的游戏缺少华丽的画师，还是一个不够格的美少女游戏，反之，华丽的画师阵容成就了好游戏的一半。







11eyes －罪と罰と贖いの少女－（Lass，2008 年 04 月 25 日）

最佳主题曲赏金赏、最佳 BGM 赏银赏

主题曲奖项总会因为过于主观而让人纠结，在评定主题曲金赏归属『11eyes －罪と罰と贖いの少女－』还是『G 線上の魔王』时，组委会作出了艰难的选择。最后，因为『11eyes』在音乐主题上整齐划一，并且有效地使用了合成乐器的音色，在整部作品里音乐和主题曲的地位相当突出，音乐部分也向主题曲风格看齐，因此最终选定『11eyes』获得主题曲金赏，硬生生地将『G 線上の魔王』挤到银赏的位置，当然整齐划一的代价是，『11eyes』的 BGM 只能屈居第二了。

『11eyes』的剧本可说是 Lass 倾力打造，不过主题曲和音乐过于优秀，反倒掩盖了 Lass 的猎奇重口味剧情，上半年销量排名第十，全年 Getchu 排名第 20 名，成绩一般。

小作云集，大牌冷淡，“美少女游戏大赏”的真相：EOCS和CSA的竞争

在上述的这几十个奖项中，居然没有August的『FORTUNE ARTERIA』、Leaf的『To Heart2 Another Days』以及Key的『Little Buster! EX』这类叫好又叫座的游戏，那么是不是因为这些游戏不受玩家们的青睐呢？当然不是，下面我们就来分析一下“美少女游戏大赏”背后的故事。

“第一届2006美少女游戏大赏”是集合了Galgame企业、玩家、媒体、贩售店、制作会社、分销业者、活动公司的业界首次活动，被称为是“Galgame业界的奥斯卡”，由Galgame企业以及媒体所组成的“美少女游戏大赏审查委员会”来运营。而在这个奖项背后，实际的操作者则是著名的“总局”——日本计算机软件伦理协会（EOCS）。

EOCS（Ethic Orgainization of Computer Software）的另一个名字更为我们所熟知，即日本计算机软件伦理协会的简称：**ソフ倫**（软伦）。软伦是在1992年成立的，专门负责PCgame伦理审查和限制的组织，近年来也开始制定审查规则。它对Galgame并不具有法律效力，即使没有通过软伦审查的Galgame也依然能够正常销售。但是，得罪软伦的后果是：软伦能够通过自身的影响力通知渠道商（分销商和贩售店等），以青少年保护条例为由在日本21个府县限制游戏的销售，挟渠道以令厂商，因此伺候好软伦也是Galgame发售中重要的一环。

在软伦成立前11个月，日本一个连毛都没长齐的小P孩因偷盗『**沙織－美少女達の館－**』这款工口游戏而被抓，一度引发社会对工口游戏的打击。“沙织事件”后，经历了11个月的难产，以规范电脑软件OX描写为任的软伦终于诞生。它利用业务上的便利，乘机将大批Galgame企业纳入麾下，而软伦在处理“什么才是过激工口场面”规则上的暧昧态度，也让众多玩家强烈不满。2001年，Age的『**君が望む永遠**』因“不合适的画面”被软伦勒令回收，此举导致Age愤然脱离软伦，并使EOCS与Galgame企业间的矛盾日益突出，所以在06，07，08年以及之后的“美少女游戏大赏”榜单上，相信你永远都找不到Age的游戏，即便是2006年大受好评的『Muv-Luv Alternative』，也绝不会出现在奖项的名单上，除非哪一天Age“改邪归正”重新加盟软伦。近年来比较著名的被软伦责令回收的游戏，当属Overflow的『Summer Days』（2006年），在经历了半年的自主规制以后，『Summer Days』还算是顺利发售了，不过对这个“虚心接受，屡教不改”的企业来说，如果软伦不让它卖，那它就跑到Comike上卖。这个手法起初用在C66的『Summer Radish 1.1』和『Summer Radish 2』上，到了C75的『Snow Radish 1.1』和『Snow Radish 2』依然屡试不爽，Overflow不愧是“遵纪守法”的坚挺企业。





类似的规则组织还有1996年以对抗日本录像伦理协会的形式而成立的媒体伦理协会（俗称：**メディ倫**，MEDI伦）。而“美少女游戏大赏”的举办，实质上是软伦和MEDI伦的竞争。2003年，从事软件批发的Hobby Books加盟媒体伦理协会，以此为契机，Stack旗下那些与其签下软件流通垄断协议的Age、Nitro+等品牌陆续脱离软伦，开始接受MEDI伦的审查。此后，不断有制作社加盟MEDI伦，这也拉开了MEDI伦和软伦竞争的序幕。2006年，MEDI伦改组为CSA（内容・软件合作社，Contents Soft Association）。现在，包括Acid（Age）、Lilith、Nitro+、Orbit（Root・Clover・Core）、**キャラメルBOX**、**ういんどみる**、**シーズウェア**在内的几十个会社都已投入MEDI伦的怀抱，不过也正因为这样，只要是CSA管辖下的游戏，就是怎么都不会被“美少女游戏大赏”选上的。现在，看官应该明白为什么好多大作都被“美少女游戏大赏”自动无视了吧？

软伦的作用除了控制工口外，保护版权和支援加盟者也是其职责之一。2006年开始运营的“美少女游戏大赏”同样是为应援业界而举行的投票活动。玩家需要领取“投票编码”才能对自己喜爱的游戏进行投票支援，当然由各大赞助杂志主编和相关有识之士组成的“美少女游戏审查委员会”也都是专业而且尽责的人士，据说，对于“常识性投错票”的玩家，他们也会进行专业的“修正”，以保证奖项在一定体制下的“公正性”。

除了在CSA管辖下的Galgame没有资格参加竞争对手主办的“美少女游戏大赏”的评选外，因为EOCS的恶名远扬，包括AliceSoft、August、Circus、Naval，Leaf等诸多软伦管辖下的游戏品牌在这三年里也都不屑于参加EOCS的这项评选，但它们依然在Getchu的销量排行榜上展现出傲人的销售业绩。赚钱才是硬道理，对这些大社来说，即使获得这项大奖，也只是给其游戏锦上添花而已，而诸如Light之类的小社，自然对任何奖项都趋之若鹜了。

“美少女游戏大赏”作为软伦打响其辖下游戏知名度的策略，受赏的对象并不包括、甚至排斥CSA辖下的所有游戏，在这个榜单里，绝对的公正是不存在的，但是相对的公正性还是会由审查委员会来维护。作为一个已经举办了三年的奖项，“美少女游戏大奖”每年都在奖项和规模上略有扩容，正日益受到人们的重视。尽管它还不是一个Galgame全行业的大奖，但这种由玩家和业内人士共同推举的模式，应该还是会受到业内认可的，并且能在摸索的过程中渐渐完善，毕竟，这也是业界除了销量以外的最大规模评选。

另一个真实：Getchu2008 年 Galgame 销量排行榜



那么接下来的榜单，是目前公认的相对最具权威性的美少女游戏网站 Getchu 给出的 2008 年 Galgame 销量排名，Getchu 的统计数据来自于该站 2008 年全年（1 月 1 日 –12 月 31 日）网购的销量，因此和投票加专家评选性质的“美少女游戏大赏”大相径庭。

（要注意，若想真正了解一款游戏的发售数量，一般需要结合 Getchu、Amazon、PUSH、TECH GIAN、各店店头等多方面的统计，数据一般会于年后在各大日媒陆续披露。）

Getchu2008 年 Galgame 销量排行榜如下（初回版和限定版一同计算在内，2008 年 1 月 1 日至 2008 年 12 月 31 日）

1.	2008 年 01 月 25 日	FORTUNE ARTERIAL（フォーチュン · アテリアル） オーガスト
2.	2008 年 02 月 29 日	ToHeart2 AnotherDays Leaf
3.	2008 年 07 月 25 日	リトルバスターズ！エクスタシー Key
4.	2008 年 12 月 26 日	真・恋姫無双～乙女繚乱☆三国志演義～ BaseSon
5.	2008 年 12 月 26 日	D.C.II P.C. ～ダ · カーポ II ～プラスコミュニケーション CIRCUS
6.	2008 年 07 月 11 日	タユタマ –kiss on my deity– Lump of Sugar
7.	2008 年 11 月 28 日	闘神都市 III ALICESOFT
8.	2008 年 05 月 29 日	G 線上の魔王 あかべぇそふとつぅ
9.	2008 年 02 月 29 日	超昂閃忍ハルカ ALICESOFT
10	2008 年 04 月 25 日	つよきす 2 学期 きゃんでぃそふと
11	2008 年 09 月 26 日	ティンクル☆くるせいだーす Lillian
12	2008 年 03 月 27 日	暁の護衛 しゃんぐりら
13	2008 年 06 月 27 日	プリンセスラバー！ Ricotta（リコッタ）
14	2008 年 12 月 05 日	ヨスガノソラ Sphere（スフィア）
15	2008 年 11 月 28 日	さかあがりハリケーン 戯画
16	2008 年 07 月 31 日	春色桜瀬 パープルソフトウェア
17	2008 年 01 月 25 日	さくらシュトラッセ ぱれっと
18	2008 年 05 月 30 日	ef – the latter tale. minori
19	2008 年 03 月 28 日	かみぱに！ クロシェット
20	2008 年 04 月 25 日	11eyes – 罪と罰と贖いの少女 – Lass
21	2008 年 06 月 27 日	プリマ☆ステラ アトリエかぐや Berkshire Yorkshire
22	2008 年 12 月 26 日	ほしうた フロントウイング
23	2008 年 12 月 25 日	暁の護衛～プリンシパルたちの休日～ しゃんぐりら
24	2008 年 09 月 26 日	しゅぷれ～むキャンディ～王道には王道たる理由があるんです！～ 枕
25	2008 年 05 月 23 日	夏空カナタ ゆずソフト
26	2008 年 12 月 26 日	君が呼ぶ、メギドの丘で Leaf
27	2008 年 05 月 30 日	ウィザーズクライマー ソフトハウスキャラ
28	2008 年 08 月 29 日	水平線まで何マイル？ – Deep Blue Sky & Pure White Wings – ABHAR（アーヴァル）
29	2008 年 08 月 29 日	てとてトライオン！ PULLTOP
30	2008 年 06 月 26 日	るいは智を呼ぶ 暁 WORKS
31	2008 年 10 月 10 日	FairlyLife HOOK
32	2008 年 12 月 19 日	ダンジョンクルセイダーズ 2 ～永劫の楽土～ アトリエかぐや TEAM HEARTBEAT
33	2008 年 06 月 13 日	戦女神 ZERO エウシュリー
34	2008 年 06 月 27 日	借金姉妹 2 Selen
35	2008 年 04 月 25 日	CHAOS；HEAD ニトロプラス
36	2008 年 10 月 31 日	それは舞い散る桜のように 完全版 BasiL
37	2008 年 03 月 28 日	戦乙女ヴァルキリー 2「主よ、【河蟹】らな私をお許しください…」 ルネ
38	2008 年 05 月 30 日	彼女 × 彼女 × 彼女～三姉妹とのドキドキ共同生活～ ωstar
39	2008 年 07 月 25 日	聖なるかな スペシャルファンディスク ザウス
40	2008 年 03 月 28 日	君が望む永遠 ～ Latest Edition ～ アージュ
41	2008 年 09 月 26 日	スマガ ニトロプラス
42	2008 年 03 月 21 日	学園☆新選組！ ～乙女ゴコロと局中法度～ May–Be SOFT
43	2008 年 10 月 23 日	コンチェルトノート あっぷりけ
44	2008 年 07 月 25 日	ETERNAL KINGDOM ～滅びの魔女と伝説の剣～ Studio e?go!
45	2008 年 11 月 28 日	らぶデス 3 ～ Realtime Lovers ～ TEATIME
46	2008 年 08 月 29 日	どっぷり【河蟹】し学園戦争 SQUEEZ
47	2008 年 02 月 29 日	ノストラダムスに聞いてみろ？ Lime
48	2008 年 04 月 25 日	裏・催眠術 2 BLACKRAINBOW
49	2008 年 03 月 28 日	あねいも 2 H’s もっと H にステップ UP！（あねいも 2 セットを含む） bootUP!
50	2008 年 06 月 13 日	3D カスタム少女 TechArts3D

上面的排名表格已经说明一切了，能够在业界领跑的，依然还是 Leaf、August、Key、Circus、AliceSoft 等老牌大厂，尽管面临 BaseSon、Lump of Sugar、AKABEESOFT2 等社的穷追猛打，但大社依然在发行和宣传上占据有极大的优势。在 Getchu 的榜单上可以很明显地看到，年末发售的『D.C.II P.C.』、『闘神都市 III』的销量稳居 TOP10，而『FORTUNE ARTERIAL』、『To Heart2 Another Days』的地位依然不可动摇。

“美少女游戏大赏”本身作为一个提升游戏品牌价值的奖项，暂且不谈 EOCS 和 CSA 的竞争，它评选出来的奖项确实是经过精挑细选的佳作——当然，这是建立在一定范围之内的。看官可以理解为，看销量，找 Getchu；看内涵，找“Galgame 大奖”。如果你能将两者结合起来看，再辅以其它资料，那相信在不久的将来，你也一定会成为美少女游戏界的业内砖家。▲

天朝萌店巡礼 美咲着物町



美咲着物町

MISAKI KIMONO

http://shop33314054.taobao.com/

業務内容：

浴衣、着物着付け、販売、卸全般。海外输出可。大量受注可。和服零售批发，出口、订做、加工以及教穿和服相关服务。来前请预约

公交线路：73，224，252，808，857，909，924，303，712，205
轻轨：3号线，4号线，1号线，9号线

中山西路店

★营业时间：早上 10 点到晚上 9 点
★地址：上海徐汇区中山西路 1878 弄凯托大厦 2 号楼 1802
（所有上门客户和网上享受同样价格，买和服、浴衣的顾客，MISAKI 免费提供教穿服务哦。）
★店铺电话（TEL）：+862154240772 13817036324（日本语可）

虽然店面还不是很大，但凭借着路飞的“韧劲”和小强般的生命力，以“美咲着物町”命名的这家和服店如今在上海已经小有名气，来过店里的，无论是中国人还是日本人，都会对老板和老板娘丰富的知识和热情的服务产生敬佩之情。

店长“优”虽然自称“成为和服王，取得能让天下所有女生都穿上漂亮和服的秘宝”，不过其实还是一个很正经的“好人”。优从小就开始学习日语并接触日本文化，从那时起就希望能够推广日本文化，并且能在一个比较纯粹的市场中传达自己的理念，认识更多喜欢日本文化的朋友。就这样，优拥有了一家自己的和服店“美咲着物町”。

和许多店长一样，优也会面临很多经营方面的问题，不过和服店是他的梦想，所以会真正用心去做。虽然目前和服店好像有些另类，但市场小的同时也意味着竞争对手会少一些。“我相信凭借着我们对待客人如我们对待任何事物一般诚信、高效、可靠，加上那份对完美事物的追求，会让客人在买和服、穿和服的过程中产生一种享受，并让自己在这个还不成熟的市场里有一份立足之地。总而言之，我的初衷还是希望认识更多喜欢日本文化的朋友，如果大家有空的话可以来店里看看～来交流的我们也随时欢迎”，这就是以“和服王”为目标的男人的宣言！

本店首席看板娘 Misaki（美咲）将作为特约撰稿参与到二次元和服教室的指导，也敬请大家关注每一期的二次元狂热和 Misaki 和服教室～

MISAKI 浴衣教室

浴衣的穿法：



1 披上浴衣，一手提前领另一手穿过袖子，直至双手通过浴衣袖。



2 前襟重合，一手提起至理想位置，另一手拉住背后背缝，使之下摆与地平行。



3 上前襟提至腰骨处，为理想上前襟宽度。



4 脚尖呈“イ”型站立，打开上前襟，接着把下前合身定宽，靠左脚的部位要提起约 10cm。



5 合上上前襟，下摆处要往上拉 7cm。

6 腰纽系在腰骨位置。



7 腰纽中央紧贴身体正面中心位置，向后绕一圈。



8 在正面非中心的位置用力打结，把多余部分从上向下塞进腰纽。



9 腰纽为前低后高。（很重要！）



10 双手从腋下开口伸入，用力往下切，使衣褶平整。



11 抓住袖口张开双手，使背缝在背中心位置。



12 左手从腋下开口伸入，拉紧下前襟，整理领部。



13 在胸部下方系第二根腰纽。把多余部分塞进去。



14 双手拇指稍稍把腰纽往外拉一点。



15 背后的皱褶往身体两侧撸平。



16 调整衣褶宽度，把过长的部分向上拉。



17 系上伊达缔，固定住过长的衣褶部分。伊达缔和腰纽系法相同。最后把多余部分塞进去。

Misaki 的浴衣教室

腰带的系法：



1 右手持住腰带的中心位置，紧贴身体中心。



2 将一端腰带从侧身开始对折，向上提，剩余腰带绕身体两周。



3 将左侧腰带从侧身开始对折。



4 腰带两端交叉打结。



5 最先对折的部分朝上，结头在腰带上方。



6 将两端腰带呈十字架形交叉。

7 将下端部分展开，准备打蝴蝶结。



8 作蝴蝶结形状

9 蝴蝶结中心位置，作出 W 形状（中间高）



10 左手捏住结头，右手将上端腰带往下拉。



11 打蝴蝶结



11 打蝴蝶结

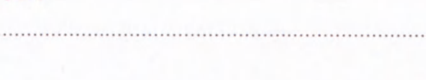


13 整形



14 右手捏住结头，左手把腰带顺时针转到背后。

15 漂亮的蝴蝶结完成！！



本次体验和服的是来自上海美萌女仆咖啡店的五位女仆！脱下西洋风的女仆装，换上东方风的和服会有什么感觉呢？

1、这次穿上正式的和服有什么感觉（过程，穿着活动走路的感觉）？和过去的体验有什么不同吗？
2、拍摄过程中印象最深的事情是？
3、对那些很想试试和服但是目前还没机会的朋友们说句心得吧～

MOMO

1、穿好的话很漂亮，腰挺得很直。感觉一穿上就变成日本人啦～

2、坐下、起立都很困难。原来穿和服还有特别的动作。做得到位就很好看！

3、快来买一件吧～家里是不能少和服哒～以后有什么祭典就能穿～漂亮！







missa





1、这次是由老板娘用心地为我们亲手穿上的和服，我感觉到更多的温馨。穿一套和服大概需要半小时左右，包括弄头发，真的要很用心才能穿出效果呢。一切都弄好了，现在走起路来可要小心了呢，呵呵，不过还不至于要摔倒。

2、拍摄时印象最深的就是一直跪着，脚好痛，穿和服是一件辛苦的事呢。>_< 不过很值得。

3、如果自己很想穿和服可却没有经验，就快去体验一下吧。

芭比

1、以前也有自己穿过和服，不过没这次穿的这么正规啦，感觉老板娘很厉害，发式弄得也很好，走路的话比穿着平时的衣服收敛了很多，文静了很多的感觉。

2、在拍摄过程中，老板娘还会在旁边指导一些动作，做起来都很美，还有些是穿和服正规的动作，以前都不知道呢，这次算是学到了不少。

3、没有穿过和服的 MM 们有机会真要试试看哦，是次不错的体验，穿起来感觉自己本身的气质都变了，也能亲身体验下异国风情。





盒子

1、以前没有穿过呢，这次尝试下来，觉得一个人的话应该很难穿上吧，假使没有 Misaki さん来帮我们穿，估计要忙得团团转了，穿上后觉得人都变了个风格，腰这里其实绑得很紧，是为了不让衣服松开，当绳子解开后有种松了口气的感觉，哈哈。

2、贴身穿着单薄的和服，站在阳台上拍，脸是在笑，其实已经冷了，牙齿也在抖了，估计拍出来的效果是笑得很僵吧……摄影师我对不起你。

3、好像腰带有很多种变化吧，还有，不能光看和服上的花纹和颜色哦，只有穿上后才能知道是不是适合自己哒。看到换好后的自己一定会眼前一亮，不管男女老少，哈哈……，告诉想穿和服的女孩子们，穿和服的话可以不用担心腰围粗细这个问题，因为和服是不需要腰围的哦，知道这件事情后，自己也很惊讶。



Sayumi





1、感觉做日本女人真辛苦，但是不会驼背。怪不得日本女人驼背的不多。Misaki 为我们穿和服穿得非常的认真，但是好麻烦呀，一个人穿肯定不行，但穿好后效果真的太美了。和自己穿出来的就是不一样。走路的感觉嘛，小碎步……哈走也走不快－－。穿了和服后，总体感觉，体形被弄得好美丽 –0–。

2、坐下来拍照，然后拍好要站起来是很困难的事情，需要别人帮忙才能从垫子上爬起来，不然怎么也起不来－－，脚也麻了……感觉做日本女人很辛苦。

3、是女人，就一定要穿一次和服。穿好以后马上大变，非常漂亮！Misaki 还会为大家绑漂亮的蝴蝶结，弄漂亮的头发造型，一定要试试看哦，婚纱、和服都是女人的梦想……

红楼梦

中国首款原创 Galgame
『红楼梦』主美术白婕专访

STAFF

■出 品 人：董飞
■制作人：徐北骞
■脚本监修：CHRIS（香港）
■企　划：MOREF（香港）
■剧　本：MOREF
■剧本演出：MOREF、徐北骞
■润　色：梁秀琴（香港）、陈玥

■主美术：白婕
■封面美术：丁琳
■场景美术：赵佳凡
■界面美术：赵佳凡
■道具美术：方蕾
■上色协力：KIKICHAN、小尔
■ CG 协力：李立杰、牛奶、郭晗、小发
■场景协力：潘瑶、李振纲、董艳艳、小玉
■视频制作：李禹庚
■执行策划：徐北骞、罗兰
■引擎设计：胡颖卓
■主 程 序：王弓
■程序支援：胡颖卓

■主题歌：《梦红楼》
作词：曲泉丞
作曲：曲泉丞
演唱：曲泉丞

■插曲：《空灵》
作词：珮　作曲：刘鹏

■插曲：《着花未》
作词：CHRIS　作曲：刘鹏

■插曲：《邂逅》
作词：CHRIS　作曲：刘鹏

■音效制作：赵宇
■音乐制作：秦万民
■执行制作：刘鹏
■歌曲作曲：刘鹏

■游戏测试：徐北骞、张小月、胡晓曦、周峥、何李
■排版美术：丛晶、宗辉
■主页制作：小白

■特别鸣谢：张薇

特别鸣谢以下和合作单位
北京科海电子出版社
北京红楼文化艺术博物馆

"一个是阆苑仙葩，一个是美玉无瑕。若说没奇缘，今生偏又遇着他；若说有奇缘，如何心事终虚化？一个枉自嗟呀，一个空劳牵挂。一个是水中月，一个是镜中花……"

对于中国人来说，『红楼梦』始终是特别的牵挂。从厚部头的小说、中学语文课本的"林黛玉进贾府"，到 1987 年几近完美的电视剧到各种戏曲、绘本和评注……2008 年末，来自北京娱乐通的一款原创文字 ACG 游戏『红楼梦』的消息，给中国的 Galgame 玩家们带来了一个意外的惊喜：这不仅是一款完全原创的文字 AVG，而且从剧本、音乐和画面等方面都有着优秀的表现。游戏在 1 月 10 日于北京首发后，繁体中文版也于春节期间在中国台湾上市，包装上大大的口号"两岸真的大三通了"为游戏带来了一层特殊的涵义。

据悉，『红楼梦』还将推出 PSP 版和日文版，相信『红楼梦』作为中国第一款 Galgame，其特殊的意义绝不仅仅只是游戏本身。当年 Kid 也是在代理多款游戏后，推出自己的首款原创游戏『MEMORIES OFF』(『秋之回忆』)，至今已到第 6 作；而曾经长期代理 Kid 和 Falcom 等公司游戏中文正版的娱乐通公司，今后是否也会以该游戏为起点，发展出国产 Galgame 的一片新天地？『二次元狂热』将在接下来的几期中为大家跟踪报道，敬请关注！





游戏故事

与原著不同的是，此作加入了贾宝玉前世神瑛侍者的故事线索，玩家实际上是作为神瑛侍者穿越到了贾宝玉的身体中，他必须在一年期限内找到贾宝玉的记忆，否则将永远烟消云散。神瑛也有自己深爱的人，即使作为贾宝玉，他也一直不断在人间寻找失散的爱人；但自从成了贾宝玉，和身边那些水一般纯洁可爱的女孩儿朝夕相处之后，不论是幽怨的黛玉，善良的宝钗，还是温柔的袭人，率真的湘云，是否会有一个人令他怦然心动，想要一辈子都守护着她呢？这个结局将依据玩家自己的选择而逐步展开。而神瑛之所以会进入贾宝玉的身体，似乎里面还隐藏着一个巨大的秘密……

关于作品

在古典名著《红楼梦》纷繁复杂的故事线索中，游戏仅选取了一些最主要和最经典的场面进行重现。借助文字 AVG 的特性，游戏中加入了很多原著所没有的元素，比如自由选择的情感线索、诙谐轻松的人物对白，甚至还有神秘冒险的紧张刺激。

剧情方面也有相当的改编，玩家扮演的主角其实并非贾宝玉，而是落难的神瑛侍者——贾宝玉的前世，他保留着前世的记忆和情感，而对贾宝玉的生活一无所知，所以他需要在『红楼梦』的世界中重新认识贾宝玉身边各色人等，才能找到自己“穿越”的答案。和大多数 Galgame 一样，玩家可以选择黛玉、宝钗、袭人和湘云四个女主角进行攻略；然后『红楼梦』还继承了 True Story 模式，在获得条件规定的结局后才能进入游戏的真正主线——“度绪”路线，这是游戏版对原著进行的大胆改编之一，不过相信日本 Galgame 玩家们应该有所准备……



↑史湘云被水中莲丛包围。

此外，『红楼梦』还隐藏了一段“腐路线”，原作中蒋玉菡与贾宝玉一见如故，互换贴身汗巾，落难时蒙受贾宝玉的帮助得以脱逃，而贾宝玉亦为保护他被父亲一顿鞭笞。可见二人情谊深厚。所以游戏里妩媚的“伪娘”蒋玉菡是可以攻略的，腐女们应该会很开心吧？（有关腐路线的内幕，请参看本刊的姐妹刊『801 彼女』第二期）

作为中国自己的 Galgame，『红楼梦』的特色在于来自原作的丰厚的文学内涵，不论是哀怨优美的《葬花词》，还是闲情雅致的《菊花诗》，再或者趣味横生的《螃蟹咏》，催人泪下的《题帕诗》，还有演绎风月情浓的《金陵十二钗判词》……《红楼梦》中林林总总的诗词在本作中均有不同程度的呈现。华丽背景图片配上优美音乐，诗词本身的意境加以视听语言的渲染，对于喜欢古典诗词的朋友来说，本作将是一次中国传统文化的盛宴。



↑湘云卧芍。

独家专访主美术白婕



↑白婕。

白婕，金牛座，兴趣是摄影和料理，目前自由职业中
http://www.hunt-sky.com/baijie/
http://www.pixiv.net/member.php?id=570717

2005 年毕业于北京电影学院动画系，2001 年起给各种杂志画插图，期间也曾和同学以团体身份画漫画。2004 年创作个人短片《外婆家的向日葵》；2005 年毕业后在《感动世界》和《奥运故事》等动画中负责人物造型设计，此外还曾在《马兰花》、《成语国历险记》、《寓言新篇》和《布布熊》动画中负责部分分镜。白婕从小就很喜欢『红楼梦』，对电视剧和小说都十分痴迷，毕业后在一位朋友的介绍下（仙剑 3 的主美术张薇）接手了『红楼梦』的美术工作。



↑白婕作品：图兰朵



↑白婕作品：绝色

自87版电视剧《红楼梦》播出之后，“红楼女儿”的人物形象几乎已成为经典，难以超越。『红楼梦』游戏版的画风则在尊重《红楼梦》原著的前提下进行了大胆的创新，使用的画风和上色方式非常接近日本Galgame。令人吃惊的是，主美术白婕毕业于北京电影学院动画学院，科班出身的她之前主要参与制作的都是“和谐”的国产动画，而她自己的画风也多为中国风。面对日式Galgame玩家们挑剔的口味，白婕会如何应付？本期『二次元狂热』，将为大家揭开绝不会在官方公告中出现的内幕……

2DM：这次的造型主要是参考了哪些资料呢？

主要参考了当时的小人书和老连环画，比如元妃的服装就直接参考了华三川老先生的老挂历。

2DM：其实我觉得如果用这种画风也很有趣。

不过这些不是公司给的参考，是小时侯我自己喜欢的。所以就问这样的好不好了，娱乐通的人看了也觉得很棒的样子，就确定在一定程度上参考这些感觉。这些图都是华三川老先生的。他是我的儿时偶像。他每年都有画新的日历，现在谁要是还有保存可以高价卖了。我小时候用来包书……哭。

2DM：呵呵，没想过直接用这种画风来画游戏里的图吗？

没有啊，毕竟跨越时代了。喜欢也是个人喜欢。娱乐通给的参考很多很多……当时几乎把代理过的日本游戏里面的全图都给我了，一共12个多G。

2DM：啊，只是娱乐通代理的啊？

我搞不清楚哪些是，反正很多，但合适的并不多……OTZ，后来在《电击萌王》和《电击姬》上面看到很多好图。印象最深的，也是最好的，就是『巫女舞～ただ一つの願い～』。

2DM：还有参考其他的日本Galgame吗？

我自己这边找的资料，包括最大限度参考的。其实是『战国Rance』，我觉得应该是满容易看出来的呢……

2DM：我非常喜欢林黛玉看《空之轨迹》的这张CG（“黛玉倚窗”）。

这张是我一开始和娱乐通方面确定风格的时候，第一张确定了风格的图，可以说是正式开始画CG的第一张。以后的CG都要求以这个为标准，不论是上色还是光效等。另外这个图还有未采用版本呢～～呵呵。

2DM：为何没有采用？

构图非常平，风格也不是这样。画面是正面看着林妹妹站在窗户前面，构图就是站直了看过去，窗户什么的都是水平的，人的比例占得



↑黛玉倚窗最初版本。

↑黛玉倚窗最终采用版。

↑林黛玉初期两种设定。




↑度绪的最终版和初期版，胸部从“巨”变成了适中尺寸。




↑薛宝钗的最终版和初期版。

很小。结果娱乐通的雨伊人说太像漫画，不像Galgame。所以，原本有好多剧情的CG，比如一群爷们在酒楼喝酒啊，一个小贩被打趴在地上啊，都不画了，因为没人爱看的关系吧……

2DM：呵呵，一般人家都是看女性角色的啦。

我觉得他还是满理解该突出啥的。像我一开始画的构图像小人书，雨伊人就说Galgame的CG不能那样画，构图要突出人物的美丽。还有一开始我画的角色穿衣服巨多，还巨厚……而且几乎全部没有胸，每个都是林妹妹水平。

2DM：然后被要求画出曲线么……

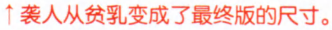
后来被所有人联合说这样不行啊，然后大家拿了许多杂志给我。徐北骞专门为了胸的问题订了《电击萌王》给我看，还有胡晓曦等手头有无限大胸图的，都把图堆我桌上。那段日子我到街上走路都光盯着人家的胸看了，都看她们的胸部有什么好的形状，走路怎么晃的，等等……

2DM：他们居然都没有贫乳控么！

是啊，张薇还把我之前画的图给她们公司同事评断，然后跟我说所有男同事都认为没胸根本不想玩！雨伊人也问了日本朋友（据说是老头子了），他也说没有想推的感觉……大概不好意思往下继续了，就说胸应该大，就算不露出来，也要有多一些褶皱，有点浸了水而贴在身上的感觉。当时惜春也没胸，但是用了半透明的衣服，结果就获得最多同事的喜爱，于是他们又说“多穿点半透明的”。

2DM：Galgame果然还是要让宅男有欲望才行啊……

总之画角色的时候经历了平胸、巨乳和适中三个阶段。因为看了太多胸，有段时间画出来的人觉得都成了D杯。结果所有人都问我“怎么新的角色的胸突然都大了？”，那时候最大胸的是秋纹呢……后来画了张鸳鸯，所有人都认为“她的胸大小最合适”，给鸳鸯的评价几乎是最高的。

↑袭人从贫乳变成了最终版的尺寸。




↑史湘云的最终造型和初期相比，有较大的变动。



身为腐女的白婕献给女性玩家的“杀必死”。

2DM：Galgame 怎能没有内衣造型？这次没画肚兜吗？

没有需要肚兜的剧情啊，唯一脱了的不就是蒋同学吗？捻红的肚兜，不用脱也能看见啊～嘿嘿，貌似是抹胸。

2DM：应该原创个肚兜剧情，服务下观众。

原创的两个角色都尽量穿薄了的，可惜没人买账……这证明了比起露肉，大家还是更看重气氛不被破坏吧。我非常喜欢画她们，表情可以比较活泼。

2DM：你最喜欢的应该还是蒋同学吧？

啊……去掉他的 CG 是最心疼的了，竟然都没能让他们抱一抱。其实有草图但没画出来，如果画了就会用上的。最后没时间了，只剩 3 天，还有 4 张 CG 没画，于是决定去掉了。如果后面还做 Fandisc 的话，一定会补偿蒋同学的说！

2DM：要有"哔——"画面啊！

说到这个，画到后面的时候因为要有很多画面上的交流，于是经常和几个同事（男）对着一堆很黄很暴力的杂志很认真地探讨。当然大家都很认真，没有人注意画面内容，只关注光泽啊，风格啊，表情啊什么的。然后一个性格比较保守的同事有天终于忍不住了……说要是在其他公司，根本不会看到女同事跟男生讨论这样的内容，要是有外人来逛，看到了会怎么想啊之类的。事实上在他说话前，我们谁也没有意识到画面是黄色内容的说。当时貌似是就头发的光泽问题还是眼睛的风格问题在讨论。

2DM：都是什么杂志啊？

《电击姬》之类的，记不清了。

2DM：其实"哔——"画面最考验技术啊，不如下次给我们画色气封面吧。

红楼两大女主，穿肚兜，并且在用精美的金勺子吃冰？

2DM：为什么是这个画面……OTL

因为是夏天啊，那么吃花好了……

2DM：……不一定要吃嘛。

不好意思，熬夜饿了……

2DM：那么就让我们一起来期待国产 Galgame 的色气封面吧。



↑紧抱林黛玉；黛玉的脸埋在主角怀里。



↑主角跟袭人吃栗子。



↑捻红强 X 琪官

illustrator：夜・艾露达



LEGEND OF SOUND HORIZON

驱驰在音乐的地平线上（连载）

幻想乐团Sound Horizon传奇：『Elysion ~乐园幻想故事组曲~』

文/玖羽

特别感谢：Sion社、White Datura、夜・艾露达

时光飞逝，自『Chronicle 2nd』发售后，转眼就过了半年。在那些为 Sound Horizon 的商业化而鼓舞万分的 Fans 的期待下，Sound Horizon 的商业出道作，Major 1st Album『Elysion ～通往乐园的前奏曲～』于 2004 年 10 月 27 日发售了。在刚刚踏上这个舞台的时候，Sound Horizon 的脚步还很轻，轻到几乎没有人会注意它的程度；但就像在同人圈里所发生过的那样，我们很快就将看到，它会如何绽放自己的光彩，最后成为舞台上一个辉耀夺目、不可忽视的存在。

通往乐园之路

这张『Elysion ～通往乐园的前奏曲～』，和『Pico Magic』一样，也是一张“精品集”。里面除收录了从『Lost』到『Chronicle 2nd』中的优秀曲目之外，还有后来『Elysion ～乐园幻想故事组曲～』里『Ark』和『Yield』两首歌的接近最终完成的版本。这么做的理由，也和『Pico Magic』那时差不多：Sound Horizon 这是刚刚进入商业领域，在此之前，它的名声只限于同人圈这样一个小圈子之内，所以，为了让更多的新听众了解自己，出这样一张类似“自我介绍”的盘是必须的。Revo 后来也自嘲般地说：“这出道的第一张盘，我感觉和出同人盘没什么差别”……不过，不管怎么说，出道作这就算推出去了。在那些同人时代的老 Fans 的支持下，它也取得了——注意，是以刚出道的新组合的标准——不俗的销售成绩。

（顺便说一句，Revo 自己的设想是“如果当时我没有选择商业化，继续在同人圈里做下去的话，下一个作品大概就会是『Thanatos 2nd』或『Lost 2nd』了吧”——虽然这没有变成现实，但想想就觉得很有趣，不是吗？）

illustrator：猫猫饭团
出自『林音的世界』

Image Album：新尝试

次年，2005 年。在乐园降临——『Elysion ～乐园幻想故事组曲～』发卖之前，一张有点出人意料的作品于 3 月 2 日出现在人们的眼前。它名叫『Leviathan / 宣告终结的巨兽』，是 Revo 以漫画『Leviathan』为基础而创作的 Image Album。同年 12 月 21 日，Revo 又为相田裕的名作『Gunslinger Girl』创作了一张 Image Album，『poca felicita』。这两张盘都是以他个人的名义、而非 Sound Horizon 的名义制作的，所以我就放到一起介绍了。



『Leviathan』最初是大塚英志所作的小说，后来由衣谷游改编成了漫画；当时很多人都为这张 Image Album 吃了一惊，因为这是一部颇为冷门的作品。但是，反过来想一想，当时的 Sound Horizon 在商业圈里也是一个很小众、刚刚推出了一张出道作的组合，找它做 Image Album，在某种意义上也是门当户对的吧……

那么，『Leviathan』是一部怎样的作品呢？可能很多人都不记得大塚英志的名字，他是『多重人格侦探』的原作者；而衣谷游也是一位名家了，我们还是很熟悉的。对于这部作品，用一句话评价就够了：

“这整个就是一部披着灵异外衣的政治作品嘛，而且还是左翼的”（笑）。

故事的背景，是经历了世纪末、迎来新世纪的东京。在这个新千年之初，世界各地的战争、灾难、动乱产生了大量难民，许多难民都把日本视为“天堂”，拼命地想要偷渡、移民到日本来。说到这里，看上去这又是一部日本人的 YY 之作……但是不然。这些来自世界各地的难民也带来了自己家乡的风土人情，包括民俗、宗教、巫术，甚至怪物——很讽刺地，以人类的标准来看，有些“难民”本身就是魑魅魍魉。另一方面，日本政府的民粹、排外倾向也越来越重，简直是到了把外国难民当下等贱民看待的地步。在这样的大背景下，许多常人无法想像的灵异事件都应时而生。

这部作品用浓墨重彩刻画了种族、阶层之间的矛盾冲突。身份极其特殊（这里就不剧透了 – –+）的男主角就这样处在“外来人”与“日本社会”的夹缝间，解决各种奇妙的事件，但很多时候也只能眼看着事情照它该有的样子发展。在作品中，处处可见对那些命运多舛的人们的同情，以及对日本社会、日本政府的冷漠、封闭的讥刺——这使得它很不像一部“传统的”灵异漫画或动作漫画，成为冷门作品也实在是

GUNSLINGER GIRL

The girl has a mechanical body. However, she is still an adolescent child.

理所当然。

可是，这部作品的风格却和 Revo 一拍即合。Revo 发挥他强大的才能，把一部冷门、晦涩、而且当时还没连载完的作品做成了一张每首歌既自成一体又归于一个完整的主题、既展示了他本人的才华又不和原作起半点冲突的优秀 Image Album。在 Image Album 的领域中，它无疑是上上之选；但很遗憾，由于原作实在太冷门的缘故，这张专辑卖得很不好，至今也是 Revo 作品中知名度最低的一张。另外，还有一点不能不提：Revo 在这张专辑中使用了好几位歌手，这其中既有 Aramary，也有日后将成为 Sound Horizon 第二期主要成员的 Rikki。



至于相田裕的『Gunslinger Girl』，我们已经耳熟能详，这里就不对剧情多作介绍了。这张盘是在『Elysion ~乐园幻想故事组曲~』发售之后创作的，找他合作的作品从冷门到热门，『Elysion』给 Revo 带来的名气可想而知。

相对于『Leviathan / 宣告终结的巨兽』以剧情发展为基础、从头到尾都按部就班展开的构造，『poca felicita』在结构上则是把少女们每个人的故事放到了主要地位。因为当时原作已经被改编为动画了，所以每名角色的歌都起用了各自的声优来唱。从这两张专辑中就可以看出，过去在同人圈里磨练出来的作曲风格和创作经验对 Revo 是多么重要：和他那些 Story CD 相同，Revo 在这两张专辑的制作中，也把从概念专辑 (Concept Album) 里带来的思想贯穿始终。

首先，无论原作的故事怎么发展，整张专辑的“主题”都明确而固定，而每一首歌最重要的任务，就是阐述这个主题。这样，即使原作根本没完（『Gunslinger Girl』到现在也没连载完），他在创作上也有很大的自由：只要主题忠于原作，不管在歌曲中叙述原作的一章还是十章，效果都是一样的。所以，这两张专辑首先是属于 Revo 自己的“作品”，然后才是属于原作的 Image Album。

而最重要的是，它们给我们提供了一个难得的机会，从另一个角度来看一看 Revo 的叙事风格：Revo 在原创一首歌时，肯定是基于他头脑中的一个印象，但我们并不知道这个印象究竟是什么，而他自己也不说，宁可让听众去听、去找到属于自己的印象；但这两张专辑是有原作的，Revo 必须基于原作中的故事、场景去创作、去表现。这比之我们在别的作品中听了歌之后没头没脑地沉浸于想像，又是另外一种截然不同的感受。

和别的作品一样，Revo 在这两张专辑中运用了一切元素：唱词、台词、音乐、音效……来塑造原作中的场面，『poca felicita』有很多地方甚至直接让枪声入乐，几乎把枪声变成一种特殊的伴奏。而我特别想提的，则是『Leviathan / 宣告终结的巨兽』中的『伏都之心』这一首，这首甚至都不能算“歌”，因为它连词都没有；然而，它却纯粹用音乐和音效，把原作中的那一章表现得淋漓尽致。这可真算是做到头了；只要看过原作，再听一听这两张 Image Album，就会发现，他居然用声音、只用声音就把那一幕幕动人心魄的场面诠释得如此完美！真是让人对他的才华五体投地——当然啦，它的反面效果就是，如果你不看原作，就根本听不明白他想表达什么……



乐园

2005 年 1 月，Revo 和 Aramary 作为嘉宾参加了一个电台的节目。在这个节目上，Revo 第一次自称为“领主”。那领地呢？领地就在

Fans 的“心中”。从此，“领主”这个外号就被叫开了；而每一部新作品的发售，都意味着“领地”的扩张，对 Fans 来说，这是最大的祭典：Sound Horizon 的每一部作品都会以令人无法想像的水准出现，带给人们最高的体验，然后，它就会成为最新的地平线，一直延续到天边。

2005 年 4 月 13 日，在 Sound Horizon 的出道作发售半年之后，Fans 又迎来了一次新的庆典。日后将被公认为和『Chronicle 2nd』不相伯仲的名作——Major 2nd Album：4th Story CD『Elysion ~ 乐园幻想故事组曲 ~』发售了。此时，距『Chronicle 2nd』仅仅过了一年多一点；在这段时间里，Sound Horizon 经历了许多，也成长了许多。摆在 Fans 面前的这部『Elysion』，在创作手法上比『Chronicle 2nd』更为成熟，它的魅力也足以与那部身为同人音乐顶峰的作品比肩。

Revo 将『Elysion』的主题定为“乐园”。在这张专辑里可以很明显地感觉到，一旦商业化之后，作者手中掌握的资源之丰富，就是同人圈中无法比拟的。Revo 在『Elysion』中的投入比『Chronicle 2nd』只多不少，但他做得不仅轻松了许多，而且更是驾轻就熟。在有了更大的发挥余地之后，他就可以把作品进一步地往深里去挖了：这不仅反映在歌曲的创作上，也反映在整张专辑的结构上。

乐园的构造和方法论

在叙述剧情之前，我想，首先应该明确一下『Elysion』中的方法论。这不仅仅是『Elysion』的，也不仅仅是 Sound Horizon 的，而是“物语音乐”全体的方法论。

所谓“物语音乐”，我个人认为，有三种做法：

1、用音乐营造一个世界观；

2、用音乐烘托一个主题；

3、用音乐讲一个完整的故事。

这三种做法没有优劣高下之分，纯粹是创作手法的区别。而且，从 1 到 2 到 3，故事的整体性和逻辑性不断增强。Revo 本人可以说从未用过第一种做法（霜月**はるか**以前倒是很喜欢这么做），从最早的『Chronicle』开始，他就一直在用第二种做法制作专辑。对于他用音乐烘托主题的手法，我们在前面已经见过很多了；大体上，他从『Chronicle 2nd』起，就开始慢慢地转为第三种做法。要注意，这里所说的“用音乐讲故事”，不是单纯的“用一首歌讲一个故事”，那还属于第二种的范畴。我认为，真正的“用音乐讲故事”，必须做到：整张专辑的故事有明确而完整的逻辑，且歌曲之间互相形成一个不可分割的整体。

我为什么要详细地说这些呢？那是因为，在从『Chronicle 2nd』开始，直到『Moira』为止的这个过程中，Revo 是逐渐地从第二种做法过渡到第三种做法的，第三种做法的比重逐渐增加。『Moira』是他把第三种做法掌握得炉火纯青的标志，而在这期间的作品，都介于第二种做法和第三种做法之间。是的，『Elysion』和『Roman』都是这段过渡期的代表，它们既不是用各种不同的歌围绕一个主题叙述（如『Lost』那样），也不是将所有的歌整然地构成一个有机体，逻辑严密、不可分割（如『Moira』那样）。

『Elysion』的构造，可说是独具匠心。从 Booklet 的印刷开始，整张盘就被分成了两条线：Elysion 和 Abyss，两者以一明一暗、所谓“互



illustrator：莉莉露
出自『乐园幻想浪漫谭』



illustrator：莉莉露
出自『乐园幻想浪漫谭』





illustrator：月色火焰
出自『林音的世界』

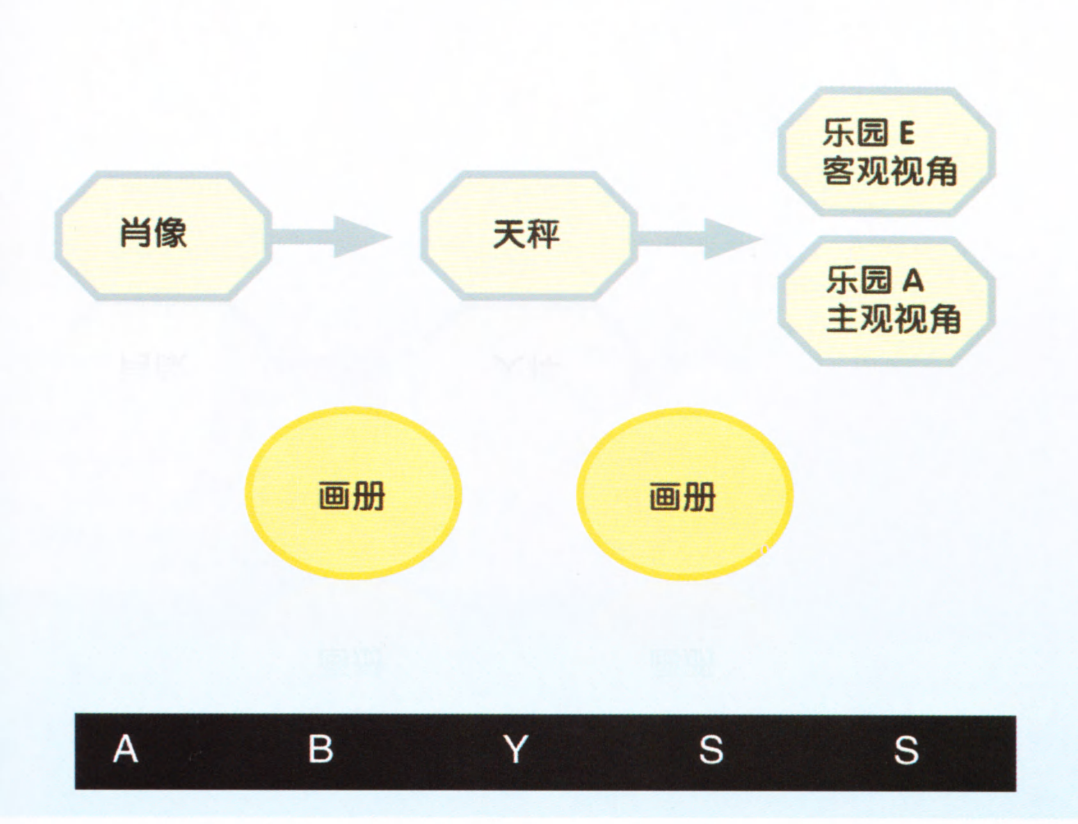
为表里”的形式交替发展。但是，它的整体性和逻辑性并没有『Moira』那样强大而明确——可能很多人会提出异议：这些歌曲不都是互有关联的吗？是的，但那只是在表面上。比如，至少在两年前的『Pico Magic』时，『Ark』和『魔女与 Lafrenze』就开始创作了，难道 Revo 在那个风格还完全没有定型的时候就已经想好了这张专辑的整个构造？再有，所谓“Abyss 少女”的故事，什么背景都有，从中世纪、现代到近未来一应俱全，这些如何能统一在一个完整的世界观之下？当然，你可以说那是 Abyss 的幻想或平行世界什么的，但如果试试把那两句“假面男”去掉，把歌插到别的专辑里呢？那就是另外一个故事。或者说，再拿一首类似的歌，改一个能凑够 Abyss 首字母的歌名，加上“假面男”，放到『Elysion』里，又会如何？

事实上，『Elysion』里确实有逻辑关系的，只有 Elysion 线中『EL 的肖像』『EL 的天秤』和两个『EL 的乐园』。至于那两首“画册”，其实已经说得很明白了，那就是“EL 的画册”，『吹笛人与游行队』尚且可以说是 Abyss 线的一个总结，『魔女与 Lafrenze』基本就和主题没有什么关系了。你可以把它们当成一种纯粹的烘托和暗示，也可以当成外传，甚至可以干脆认为那就是 Elysion 线的前言和后记，没有一定之规。

也就是说，我认为，Revo 在『Elysion』中还没有脱离他一直以来“用不同的歌曲烘托一个主题”的制作方法（第二种做法），整个 Abyss 线，就是这种过渡期的体现。Abyss 线里的五首歌，实际上还是使用了“围绕着一个主题、各自不同”的表现方式，只不过加上了“Abyss 首字母”和“假面男”等几个与 Elysion 线呼应的形式罢了，不能因为有了这种形式，就认为『Elysion』像『Moira』那样，构成一个严密的整体了。因为在制作的方法论上，它们是有根本性区别的。



『Elysion』的构造图





illustrator：莉莉露
出自『乐园幻想浪漫谭』



乐园的情节

～Elysion 线：『EL 的肖像』、『EL 的天秤』、『EL 的乐园 side:E』～

从时间轴上来说，故事的一切都是从『EL 的肖像』开始的。少年时代的“假面男 Abyss”在一间森林废屋之中见到了一位少女的画像，他一见倾心，毕生都在追寻着她的影子。注意，这位被称为“Alice”的少女是谁，歌中并没有明说，后来的“EL”和她及他到底是什么关系，也没有明说，甚至连歌中的那个少年是否就是“假面男 Abyss”，也没有决定性的证据（有人甚至猜测“Alice”是 Lafrenze，但实在是证据不足）。无论如何，Abyss 后来得到了 EL。正如他在最开始所说的那样：

我……大概这一辈子都不会爱她吧……

但……那个被称为“她”的人……对我来说，也许孕育着极特别的意义……

为什么呢……因为那生下来的女儿的名字……在很久以前就已经定好了……

那个“她”是谁呢？是 EL 吗？是 EL 的母亲吗（『EL 的肖像』里有一定的暗示）？如果是的话，那么 EL……这中间的空白，大概只能由我们自己想像了。

『EL 的天秤』的故事倒是很明确，Abyss 为给 EL 治病到处筹钱，无论什么样的勾当都干；他拆散了私奔的伯爵小姐，杀死了男方，自己也因此在伯爵小姐的婚礼上被她刺成致命重伤。Abyss 挣扎着回家，至于那位小姐，我们以后在『Roman』里还会再见到她 ^o^/。

专辑的第一首歌『EL 的乐园 side:E』，可以说是决定了整部『Elysion』的主题。废屋中，在 Abyss 的尸体旁，EL 不知他已经死了，依然和他说着话，做着游戏。“side:E”这个名字与其说是事实，不如说是一种讽刺：在 EL 的心里，一直向往着“乐园”，可“乐园”到底是什么呢？我们用旁观者那冷酷无情的目光看着这一切，任由音乐把我们带向那个残酷、堕落，而又充满魅力的世界。

～魔女与 Lafrenze～

正如前面所说，这首歌早在两年前就开始创作了。胡乱猜测一句，假如 Revo 真的在同人圈里继续做下去，做出『Thanatos 2nd』或『Lost 2nd』的话，这首歌恐怕就会是其中的一首吧。

这首歌里非常罕见地，出现了似乎和我们的现实世界直接相关的地方——它借用了希腊神话里 Orpheus 的故事。Lafrenze 作为魔女的继承人，要终生在冥府的亡者们面前守护世界；一位青年为了救他的爱人，诱惑了 Lafrenze，破坏了她“纯洁的结界”，把他的爱人救了出去。然而，Lafrenze 的诅咒是残酷的……

顺便说一句，歌词中的原话是：“*终于他(Orpheus)牵着女郎(Eurydice)的手／向黑暗的楼梯上跑去*”，但这句话如果单听唱出来的词，也可以是“*终于‘Orpheus’牵着‘Eurydice’的手／向黑暗的楼梯上跑去*”。就是说，可以把这句话里的“Orpheus”和“Eurydice”看成纯粹的比喻，不一定就是希腊神话里的他们本人。

～Abyss 线：『Ark』、『Baroque』、『Yield』、『Sacrifice』、『StarDust』～

所谓“Abyss 线”，由五首背景、故事都完全不同的歌组成。它们之间也没有什么内在的逻辑联系；但在形式上，它们与 Elysion 线、以



illustrator：莉莉露
出自『乐园幻想浪漫谭』

及彼此之间，还是有一定联系的。Revo 在这时，还处于摸索下一步方向的过程；等到『Roman』的时候，他就会找到门了……

这五位"Abyss 少女"虽然故事各自不同，但她们也有着几点共同之处。就是这几点共同，烘托了"乐园"的主题。

1、她们都追求着"幸福"；

2、她们都在追求过程中遭到决定性人物的拒绝，导致失败；

3、她们杀死了那名 / 那些人物，从而犯下了罪，"被 Abyss 带走"。

『Ark』的背景看起来像是现代或近未来：一群"妄想成为造物主"的人把一对作为试验品的"兄妹"监禁在"盆景般的牢笼"里（我总是想到《楚门的世界》），不断地操控她们的记忆（歌中的海马体是管记忆的器官）。那些人让哥哥不再爱妹妹，再让妹妹相信那把"*被称为 Ark 的东西*"（小刀）能把她们带回乐园。于是，妹妹用"Ark"把哥哥刺死，自己也被监禁起来。

『Baroque』讲述了一个女孩的悲恋故事，整篇都是念白，与其说歌，不如说更像 Drama。它的内容很直接，这里就不多说了。只提一点："Baroque"这个词的原意，严格来说是"畸形的珍珠"，暗示禁忌之爱扭曲了她的心灵；这才是本歌真正的关键词。

『Yield』在极欢快的曲调之下，隐藏着极黑暗的剧情。一切都是出于少女对父亲的不伦之爱，后来在 Live 里的大肆使用更是使这首歌发扬光大（……）。而就那困扰了许多人的算式「3–1+1–2」，我也说一下我的看法："3–1"是排除了母亲（这应该比较明确），"+1"是 Yield 子怀上的孩子，而"–2"之后剩下的一个人是谁呢？诸位自己去想吧……

『Sacrifice』的故事背景，是中世纪的农村，Sacrifice 子的妹妹似乎天生头脑就有问题（*自己一个人 / 就什么都做不了的可爱天使*），她们的母亲死后，Sacrifice 子本想两人相依为命，但妹妹却被村里的男人 ooxx，怀孕之后还被诬为给魔鬼怀胎而被烧死；Sacrifice 子在绝望中放火烧了全村（这一点有争议）。

『StarDust』的故事也比较明确，一个女人被男朋友背叛之后将他杀死……而且，在日后的 Live 里，这个男朋友全是 Revo 在演的（笑）。借这里说一句，我一直觉得 StarDust 子的出身应该很卑贱，后来一下丑小鸭变天鹅了（*即使是尘土也没有关系，总有一天它也会成为星星，闪闪发亮吧？看…我是多么闪耀啊？*），正是这种心理使她在遭男友抛弃之后做出了极端举动。不过这就属于脑内补完了，姑妄听之吧……

我们看到，无论是 Ark 子的哥哥、Baroque 子的女朋友、Yield 子的父母、Sacrifice 子的村人邻居（她的幸福是和妹妹一直这样生活下去），还是 StarDust 子的男朋友，全都出于各种理由、用各种方式拒绝了她们的要求。她们失败之后，在巨大的悲痛和绝望下杀死了这些人，犯下了罪行，自己也沦入 Abyss 的怀抱。

在『吹笛人与游行队』里，Abyss 带着少女们在"乐园"里欢快地游行——那么，"乐园"到底是什么呢？要知道，在故事里曾经重复过好几次：真正的乐园——Eden 已经"失去了"。而 Elysion 不是真正的乐园，同时还暗示，它是人们自己建起来的（*在时间的荒野中徘徊的罪人们 / 在那里会将怎样的乐园建筑？*）。——最后，在『EL 的乐园 side:A』里，以 EL 自己的视角描述了 side:E 的一切之后，她明白了：Elysion 就是 Abyss，它们是一体的，于是，她安静地坠入了其中。

在整张盘中，Revo 用 Elysion 和 Abyss 不断交织的手法阐释着"乐园"的主题。虽然歌曲之间的关系有些很明确、有些则不太分明，但实际上都是在表达一个意思，即：这个世界上的 Elysion 和 Abyss 没有什么区别，同样一首『EL 的乐园』，根据客观和主观的视角不同，就变成了"side:E"和"side:A"这一体之两面。那么，是什么让 Elysion 变成了 Abyss 呢？是罪恶吗？是仅仅的视角不同吗？还是说，只要人还在追求乐园，最后都一定会落入 Abyss 呢？……这一切，都留给了我们无尽的思考。

乐园之后

在 Fans 的大力支持下，『Elysion』创下了发售当天冲进 Oricon 日排行榜前十的成绩。以 Sound Horizon 这样一个同人背景的新组合来说，这是非常了不起的。然而，在高兴的同时，我们也要看到硬币的另一面：当时的 Sound Horizon，在商业化这样一个大环境中，还是太弱小了。

Sound Horizon 在同人圈里扬名立万，固然是不错的成绩，但是，同人圈实在太小，而当你走上商业化的舞台之后，你就要和行业里最顶尖的歌手同台竞争，没有人在乎你是弱小还是强大，他们只在乎结果。两张『Elysion』都只有六、七千份的销量，这靠的还是同人圈里那一批死忠 Fans 的努力；『poca felicita』才卖了三千多份，冷门的『Leviathan／宣告终结的巨兽』的销量干脆就没有统计……在同人圈里，能有几千份的销量已经是烧高香了，但在商业化之后，这样的销量远不能令人满意。

不过，也不要太悲观：即使在这时，Sound Horizon 也已经显现出了独有的风采。一般的 CD，就算卖得再多，最多也只能卖几周，几周一过，马上就无人问津。但 Sound Horizon 的 CD，每个月都能保持一定的稳定销量，这是非常罕见的。我们自己也应该有所体会：一旦喜欢上 Sound Horizon 之后，我们难道不也要拼命去找它所有的作品、一张张地听完吗？随着喜欢 Sound Horizon 的人逐渐增多，“领地”逐渐扩大，销量的细水长流也就接踵而来。

在『Elysion』发售之后，Sound Horizon 挟其余威，在第一期快要结束的日子里举办了几场传奇般的 Live：说“传奇”，是因为它极少有地让一个曾经的同人音乐制作者站到了 Live 的舞台上；因为它在举办过程中出了许许多多问题，在营业上的赤字多到“能让事务所社长的心脏停止的地步”（Revo 语）；因为它象征着，Sound Horizon 几年来的不懈努力终于在这里结出丰硕的果实——还有，因为它是 Aramary 在我们面前展现出的，最后的辉煌。

2006 年 3 月 8 日，Live 的 DVD『Elysion～欢迎来到乐园的游行～』发售，并一举冲上 Oricon 周排行的第二名，用这个成绩为 Sound Horizon 第一期画上了还算圆满的句号……讽刺的是，直到这时为止，都还没有人想过“第一期”“第二期”这种词。

Revo 和 Aramary，那两个人是多么完美的组合啊。在一起的他们，就像天造地设似的。他们的作品蒸蒸日上，在无尽的地平线上，道路正遥远地伸展在前方。无论谁都以为，他们应该一直像这样，永远走下去的……

在 DVD 发售后的同一个月里，Sound Horizon 宣布其第一期活动结束，第二期开始。Revo 开始独立制作 (Solo Project)，亦即，不再与特定的人选合作创作作品。

同时，宣布了 Aramary 从 Sound Horizon 退出的消息。

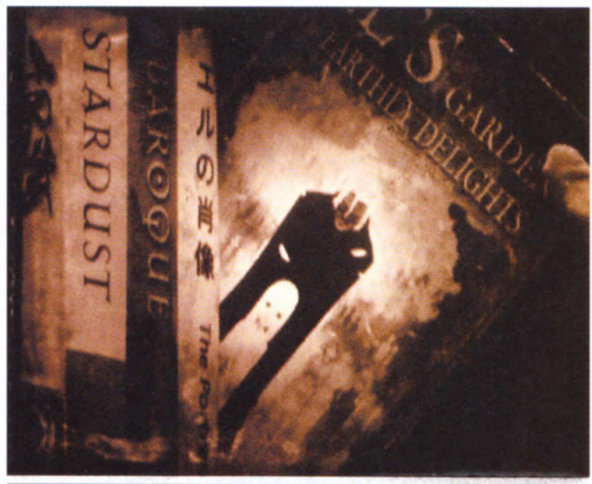
（待续）



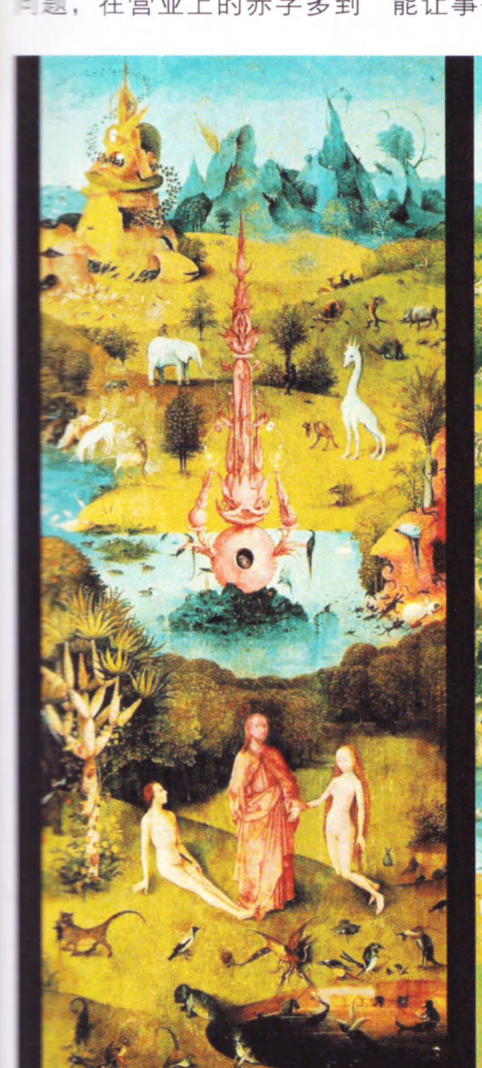
附注

可能很多人都注意到了，在 Live 的 DVD 里，有一幅画曾经出现了好几次。这幅画是荷兰画家希罗尼穆斯·博斯 (Hieronymus Bosch) 的《The Garden of Earthly Delights》（人间乐园），作于 1504 年，是一幅三联画 (triptych)，也是博斯最有名的作品。［所谓的三联画就是，整幅画由一块主板加上左右两块外翼构成，外翼合起来的时候显示的是外部画 (shutter)，打开之后才呈现出画的内部 (interior)。感谢同好 Hiyori 的考察，使我们认识到这幅画的重要性。］

这张画的外部是如虚如幻的人间，而内部三联分别表现了人类在乐园中、堕落、在地狱受苦的过程。——但是，这三者其实都是同一个地方，只是因为人类的罪恶（堕落），乐园才变成了地狱。当然，博斯的本意是站在宗教立场上的，而『Elysion』并没有什么宗教意味，但 DVD 中大量借用这幅画的形象，以及歌中与之相似的结构，都向我们表明，似乎不应该把这幅画看作单纯的装饰。要注意，我并不是说『Elysion』就源自这幅画，也不确定这幅画到底和『Elysion』有多少关联（也可能一点没有呢）。但我可以说，在我看到的无数『Elysion』考证里，这是最靠谱的一种说法……▲













梦想夏乡·全幻想乡大动画主义！

——东方二次同人的动画之路

文 / Lastsep（U235、盈月系列执笔）

东方系列的世界中有同人小说，同人漫画，同人音乐，同人游戏，但是属于动画领域的东方同人作品——“同人动画”却还没有！既然这样，那就自己创造一个出来吧！这个故事，讲的就是一群拥有“幻想之手”的人们，如何运用自己的手，为东方众创造出代表动画领域的东方同人作品！令世界瞩目的东方同人动画诞生了！不要问我最近在看什么奇怪的东西！

——蕾丝的前言

总有一个地方或者某种事物，被某个时期的某个群体共同向往着，像一个美好而又无法触手可及的梦想一样。一如直至今天仍在全世界蔓延的“美国梦”,一如尼轰棒球少年们的“甲子园梦”，一如许多 Otaku 们心中的“动画梦”。

举凡心中有幻想，脑内爱补完的人，谁不想自己心中的世界变得鲜活会动? 自己的作品被改编成动画——这大概是很少有人可以抵挡得住的诱惑，近年来由轻小说、漫画、游戏改编的动画数量大量增加就是最好的例证，看看同人领域，寒蝉，月姬已经早先一步投向了动画的怀抱。而东方系列，尽管因为其开放性的设定，官方性质的动画化势必会对其相关的二次创作造成许多影响，部分核心粉丝也一再声称“我们不要动画”，但是 zun 本人也曾经在访谈中表示过，东方可以拍成动画，但“必须由本人亲自来掌控”。不过，zun 同时也认为“时机不够成熟”，理由不消赘言。总之东方的官方动画，现在而言依然是个虚无缥缈的事情。神主大人依然老神在在，而粉丝们，却早早地坐不住了。

动画幻想乡·前奏·mad 编

[其之一：雨水]

在遥远的新世代幻想乡纪年的某年，东方众自发举办的“东方最萌大赛”已经进行到了第二届，分组决斗，拉票，应援，残酷的淘汰和晋级，当然必不可少的还有那漫天花雨般的角色应援作品。在那个时代，所谓的应援作品还多以自绘图为主。然而就在那一次的应援浪潮之中，有一个作品映入了我们的眼帘——为幽幽子 & 八云紫应援的作品，署名“雨水”，作品名为『**はじめまして**』，一个东方主题的 Mad。

那个故事即使放在今天也是久品不淡的经典，经典程度已经使得那次最萌的结果已经不再重要。时至今日，许多人已经无法准确地说出那次萌战的四强八强是谁，甚至搞不好连冠亚军都忘得一干二净，但是雨水、Mad，这些字眼却深深的印在了他们的心中。

那个 Mad 的制作其实现在看来相当简单，仅有关键帧，并没有人物动作，更不要提配音之类。然而那配乐，那打在画面上的漫画式对白，那画面的平移，切入，淡入淡出等简单的分镜技巧，却将那个温暖，明媚而忧伤的故事鲜活的展现在了我们的面前。

紫和生前的幽幽子的相遇，西行妖的盛开，幽幽子舍身封印妖树的决意，紫的哀痛与祈愿，前往拜访已是亡灵的幽幽子的勇气，还有那樱花树下熟悉的背影，四目相对，又一次的“**はじめまして**”……

“可以的话
希望你不再承受痛苦
永远忘却轮回”
“紫大人，若是您的话

一定能将失去的东西再度取回来的
能够从头开始，重新再来一次
再一次，从那一句话开始……
‘初次见面。’”

简单的技巧，简单的故事，也如此简单地俘获了当时无数东方众的心。这部在经历岁月洗礼之后，当年感动也丝毫不减的 Mad，尽管远远称不上真正意义的动画，但在那个时候，却已经在大家的心中埋下了那样的一个种子——

希望东方的人物可移动起来，发出声音，希望出现真正的同人动画。

[其之二：机战 × 东方——东方奇斗剧]

若以雨水作为“东方·动画”为主题的发展轨迹在起始处的一个代表事件，一路追溯下来，我们可以发现很多值得驻足流连的地点，比如那曾被重播无数次的『魔理沙偷走了重要的东西』,比如至今仍在推出新作并且日趋进步，唯一不变的只有全角色死库水的『东方电气笛』系列，比如东方 M1 相声大会系列……而在以 Mad 为始逐渐向真正的动画做演变的过程中，有一个微妙地介于其中的系列不得不被重重书上一笔，那就是 AQUASTYLE 制作的『东方奇斗剧』系列。

用机战来 YY 东方，AQUASTYLE 当然不是第一个也不是唯一的一个，但是他们在这一点上却做到了许多人梦寐以求的程度——在『奇斗剧』里面，东方的角色真正动了起来，而且喊着热血的台词，丢着华丽的必杀技。除了人物动作依然是提线木偶式的之外，招式效果的处理和分镜都几乎可以和真正的机战动画相媲美。对于同样身为东方和机战的爱好者来说，这无疑是神话级别的同人物了。

这部作品既然是东方和机战的嫁接物，其中自然包含了许多向机战作品致敬的元素，比如魔理沙和灵梦的贴身合体射击(Brain Power)，妖梦的背后巨大光剑(高达 ZZ)，妖梦的斩舰刀(机战 OG)，乃至蕾米利亚和帕秋莉的 LoveLove 石破天惊拳(高达 G)……

当然，即使抛开机战的成分来看，这个系列的作品也算得上是和“动画”最接近的同人作品之一——第一作的时候还只是简单的战斗动画剪切，二代便出现全程的语音，画面华丽程度和人物动作的流畅程度也大大加强，到了外传，虽然语音被取消，然而流程大幅增加到了 12 分钟之多，更是有了相对完整的剧情背景。从 Mad 到动画，到此为止，似乎便只差了一步之遥。

从战斗动画到完整的动画，我们还差什么?

更加完整的剧情流程、非战斗场合下的文戏，人物互动，更多的对白，等等。

[并不那么美好的开头·星之记忆]

C73，SOUND HOLIC，星之记忆。这是在东方二次同人发展的道路上，我们应该记住的一个瞬间，尽管这个瞬间……并不那么美好。

先不谈那些 Flash 级别的人物动作和糟糕的分镜处理，毕竟是同人作品，我们不能要求



太多，然而，虽然是永远亭系的主角故事，动画却安排进了过多的架空设定，最糟糕的是这种设定还是科幻色彩浓厚的——尽管原本的官方设定中月王国的确拥有先进的科技，但是动画中的表现形式并不讨巧，加上大量男性原创角色，跟习惯性的东方风格完全脱节的剧情安排，都让这部作品变成了一部被吐槽无数的雷作，即使有植田佳奈加入声优列表也无力回天。让我们确信 SOUND HOLIC 果然还是做同人音乐这份工作更有前途……

然后，就在这个时候，另一个同人音乐团体“舞风”和他们的同人动画宣传片，悄悄地出现在了我们的视野之中。



舞风・历史性的一步

舞风来了。

最初的时候，流传开来的是星之回忆出品前后，舞风放出的一段宣传动画。而之前被『星』雷得外焦里嫩的人们，事实上也并没有对这部预告片投入多大的注意。尤其和之后这动画本身造成的话题性比起来，当时的影响几乎是微不足道的。

然后，08 年年尾，舞风『梦想夏乡』声优表放出，所有第一眼看到这个声优表的人都惊讶的以为是在开玩笑。中原麻衣，沢城**みゆき**，田中理惠，井上喜久子……这份即使放在商业动画里也堪称是豪华阵容的声优表在当时引起了不小的轰动。从日本到国内的讨论愈演愈烈，以至于引起了 zun 的回应。

声优表放出之后，zun 在自己的 Blog 上提出对包括动画在内的同人作品宣传方面的几点建议，包括不要在非同人的领域进行宣传等等，而舞风方面也随之立刻在公式站做出回应，宣称『梦想夏乡』是东方的二次同人动画，并也会在作品中强调这一点。

当然，可想而知，zun 和舞风的这一唱一和，引来的是更加激烈的辩论，理解 zun 的本意的，认为 zun 要搞独裁的，不一而足。就这样，许许多多人的目光都集中在了 C75 的那一天，等待着那个引起无数争论的动画正式出现。

就这样，2008 年，C75，『梦想夏乡』终于千呼万唤始出来。

从梦想，到 Mad，到真正的动画，从雨水到奇斗剧到星之记忆，到梦想夏乡，我们终于踏出了这一步。

[梦想夏乡]

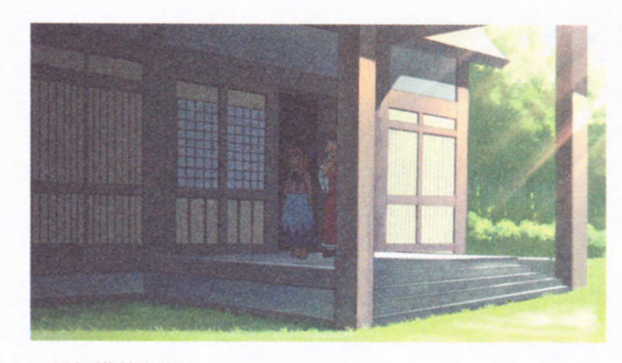
我希望在对这部片子做出评价之前，可以做出这样的声明：尽管这部片子引起了极大的反响，甚至在未出品之前就引来了 zun 本人的注意，但是无论如何，『梦想夏乡』终究只是一部二次创作性质的同人动画，它并不是东方系列的官方动画。因此在面对动画中的背景设定、人物性格、声优演出等等的时候，不能够以官方作品的标准来作为指责它的理由。但是如果真的要对这些避而不谈的话，那接下来的乐趣就太少了。吐槽依旧要吐，但是笔者的真正态度以此为鉴。

[剧情]

『梦想夏乡』的剧情是经典的官方游戏式流程：夏天为即将到来的宴会而准备的灵梦发现自己的赛钱箱不翼而飞，在神社内四处寻找的时候，天狗记者文文出现，自告奋勇要帮灵梦寻找丢失的赛钱箱（顺便自己取材），还拐带来了魔理沙一起行动。根据文文的线索，三人来到了红魔馆，同帕秋莉一番战斗之后，却从蕾米利亚口中得知红魔馆中咲夜掌管的的红茶和食材，还有帕秋莉看管的图书馆中的书本也都丢失了，于是灵梦判定此为异变，决心展开调查。



▲萃香的角被门卡住



▲只好横着出来



▲被文文捉住的魔理沙



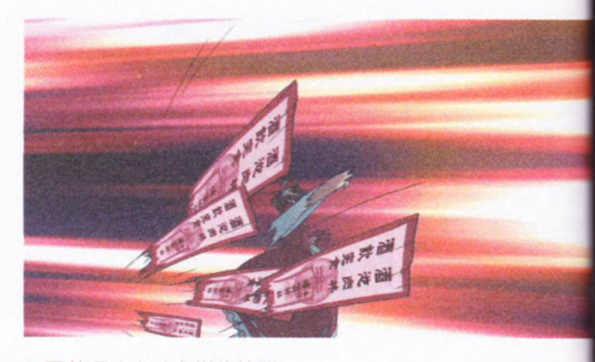
▲图书馆的书架



▲躲开第一本书



▲躲开第二本书



▲写着酒池肉林字样的符咒



▲灵梦手中的烧肉定食的符咒



▲第三本没躲开



▲发怒的帕秋莉

[综合评价]

我并不想吝于用“优秀”来评价这部同人动画的第一话。剧情方面当然并不算如何出彩，然而这种中规中矩的开头，作为舞风第一部动画的序幕，实际上是个最安定的选择。人物设定和 zun 的包子脸异曲同工，虽然远远比不上黄昏的美型程度，但是人物动作已经非常流畅，背景、尤其是天空的云彩效果，新海诚味十足，分镜、镜头的运用也没有多少不自然的地方，剧情推进很流畅，人物次第出场，繁简一笔不乱，又成功地留下了悬念，短暂的战斗场面更是相当的可圈可点。当然值得一提的还有 OP、ED 那两首精彩的 Vocal 曲。

要知道，以上提及的这一切，都是那个舞风中名叫“时音”的那个人，凭借一己的爱和努力，做到的。

精彩的细节

『梦想夏乡』制作用心的地方，不仅仅体现在以上那些大概念上，还有许多欢乐的小细节。

●开头的剧情中，萃香想出门，但角被仓库的门卡住了，只好横移着出来。

●文文把魔里沙丢在灵梦脚边，魔理沙仆街那张画面和灵梦的角度，让人想起某张恶搞鲜血始末的东方同人图。

●图书馆中，拍到书架的那个镜头，上面列出来的书名：

今夜のメイド長
ぶつしゃけメイド長
Toho YOYOMU
⑨あたい最強法
WIKIPEDIA
みこのひみつ（4）
中国成長日記

（帕秋莉都收藏了什么奇怪的书……而且『中国成长日记』是『维基百科』厚度的三倍之多……而且『巫女的秘密』前三本在哪里？）

●帕秋莉被书砸中的时候，最后呻吟的声音是“姆 Q~”。

●灵梦丢出的第一波符咒，上面印的字是“酒池肉林”……

●帕秋莉躲起来之后，灵梦手持符咒寻找帕秋莉，符咒上的字变成了“烧肉定食”。

●咲夜在对蕾米利亚提及红美铃的时候，无意中说走嘴，说出“中国”两个字。


▲新海诚风格的天空和云朵


▲躲在仓库里面的萃香


▲赛钱箱不见了

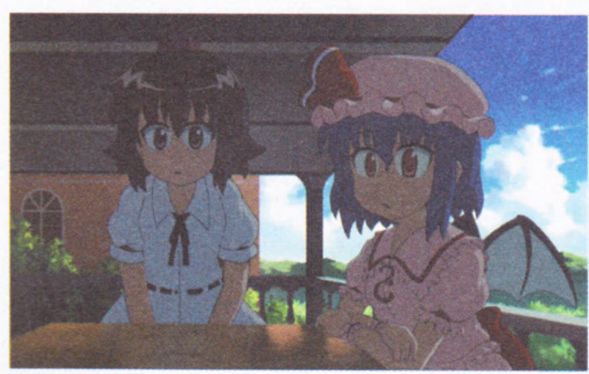

▲忽然出现的文文


▲魔理沙身后的黑影


▲挂着“恶灵退散”的风铃


▲空中的航迹云


▲文文新闻上同样出现了轨迹云


▲出现在蕾米身后的文


▲帕秋莉宣言



▲灵梦的咏唱



当然，这部只有短短 20 多分钟的片子让兴奋已久的大家意犹未尽，于是片子中的很多细节都被放大出来，也包括不少个人制作动画中在所难免的 Bug。

1、　博丽神社的鸟居形状，在赛钱箱被盗的当天晚上和第二天早上都发生了变化。

2、　赛钱箱被盗的晚上，空中俯视的远景画面中，赛钱箱是摆在屋檐的范围之外的，然而紧接着跳到特写画面，赛钱箱却跑到了屋檐正下方。

3、　萃香的身上没有铁链。

4、　萃香明明自己有装着无限的酒的酒葫芦，却还是问灵梦要酒喝。

5、　早上，神社的仓库正侧面的特写，可以看到是面前的草坪上什么都没有，然而当画面切换到远景时，灵梦从仓库走出来，草坪上多出了一条石子路。

6、　最开始的时候，早上的空中有一道应该是射命丸文的轨迹云，但是在红魔馆中，文文递给蕾米利亚的报纸上，照片中同样出现了那道轨迹云。难道文文站在地上自己拍飞行中的自己?

●灵梦对魔理沙提起帕秋莉的时候，魔理沙的表现就好像是个不熟的人，全片中魔理沙和帕秋莉也全无互动。完全不像是图书馆的常客和图书管理员应该有的关系。

●红魔馆的阳台，远景的时候阳台相对大门的位置，和从站在阳台上的蕾米利亚角度看出去时候大门的位置有所不同。

●帕秋莉的日符［皇家烈焰］，在游戏里是全屏光芒攻击（类似 KOF97 里面大蛇的阳光普照），在片中却成了几个火球。

……


▲夜间的鸟居


▲依然是鸟居


▲鸟居突然变样了!


▲红魔馆庭园

当然，同人的力量是强大的（笑），针对其中一部分 Bug，观众们也给出了自己的解释：

●萃香有酒葫芦却还是要酒喝——总是喝一种酒多了也会腻的，要其它的酒喝无可厚非。

●文文的轨迹云——实际上那道轨迹云是魔理沙而不是文文，这样也就能解释为什么文文只用了五秒就把魔理沙绑架到了灵梦身边。

●魔理沙和帕秋莉的冷淡——作者是红白×黑白党!

●阳台的位置变化——红魔馆的空间本来就是被操纵着的，随心所欲的变化并不奇怪。

[声优]

『梦想夏乡』声优表：

博丽灵梦：中原麻衣

雾雨魔理沙：沢城みゆき

射命丸文：藤村步

帕秋莉・诺蕾姬：高桥美佳子

十六夜咲夜：田中理惠

蕾米利亚・斯卡雷特：辻あゆみ

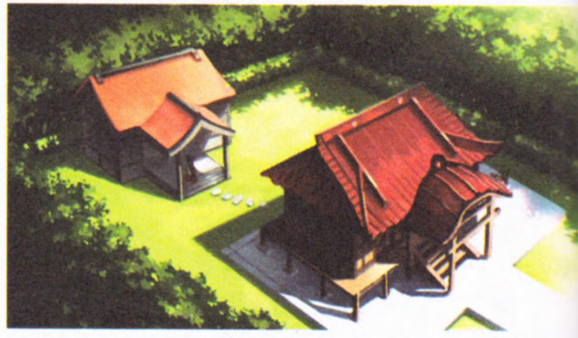
伊吹萃香：豊崎爱生

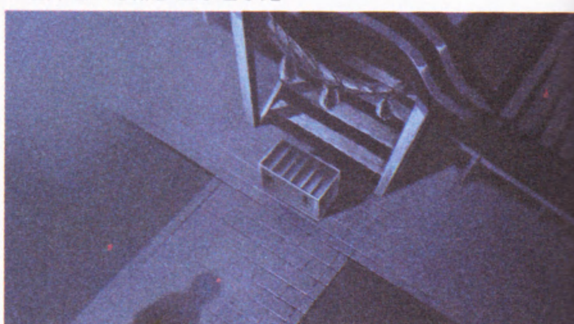
八云紫：井上喜久子（Cast 表里面实际上写的是“旁白”，然而 17 岁实际上将出演八云紫是几乎已经确定了）

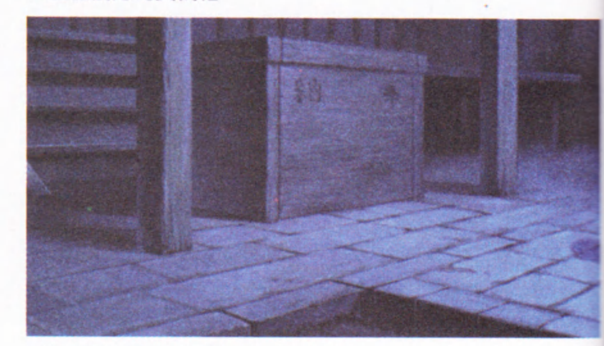
红美铃：？？（只有打呼声）

中原的灵梦相信让无数东方众 & 声优控头


▲仓库后面的草坪原本没有石子路


▲仓库后面忽然多出了石子路


▲屋檐前方的赛钱箱


▲跑到屋檐下去的赛钱箱

顶青天，说实话最开始麻衣酱并不是心中配灵梦的最初人选，但是仔细想想，也确实没有比她更合适的了XD，从文戏到武戏都表现得非常灵梦。唯一一点遗憾是声音给人感觉年纪稍微大了一点，更加幼一点就完美了。

沢城魔理沙，其实最早心中配魔理沙的人选是小折笠，魔理沙的强盗、活泼、淘气爱捣乱的性格正适合她，然而沢城果然也同样精彩，魔理沙男孩子气的一面交给沢城的男生声线来表现非常赞，虽然会觉得沢城表现的太偏男生了一点，魔理沙毕竟还是有相当少女的一面呀。

高桥的帕秋莉和田中的咲夜，是本次争议最大的两个角色，高桥的帕秋莉被人指出不够弱气无口，毕竟帕秋莉是病弱属性的少女嘛，至于咲夜，则太过温柔，没有“潇洒”的感觉，和蕾米放在一起，直接让人想起了三千院 × 玛利亚……不过，听到第二遍的时候，便能感觉到高桥在表现帕秋莉上同样做的不错，被书击中的那下“姆Q~”，之后的黑化开战，无不萌点十足，反正是二次创作，这样的帕秋莉也够美！=v= 而太温柔的咲夜，毕竟第一话中全部都是文戏，没有面临打斗的咲夜用温柔的声线也不奇怪，至于打戏中的咲夜——我们大可以期待水银灯声线的出现嘛！

最后，是17岁紫！那几乎是第一眼看到紫的时候就在心中确定的声优人选了，气质完全相合，年龄同样相合（啥）的角色和声优，如今终于梦想成真，实在让人狂喜乱舞。

对未出现角色声优的妄想——

爱丽丝——能登麻美子（人家要听能登的傲娇丝！）

魂魄妖梦——川澄绫子（弱气如樱木茉莉，强气如 Saber）

西行寺幽幽子——大原さやか（来吧艾莉西亚幽幽子！你不期待大原和17岁的对手戏么～）

蓬莱山辉夜——伊藤静（其实理由要看下一条）

八意永琳——生天目仁美（完美的腹黑怪姐姐属性，而且这两只还是元配呼呼）

……

（以上，声优厨 Mode OFF）

结束语

我们可以这样说：『梦想夏乡』的大成功给了后来的东方二次同人动画指明了一条相对平坦的道路——有实力的音乐制作团体、相对主流的剧情，经典捏他的引用，适度的恶搞，背景的用心（研究新海诚），不求精美的人设而在分镜和镜头运用上多下功夫，当然，还有足够的爱和诚意。

是的，我们可以看到，实际上大牌声优反而不是东方二次同人动画获得成功的必要条件。即便中原、田中、井上们没有参与进来，靠着以上的种种素质，这部动画仍然不愁卖座，当然，在日本，聘请声优的价格并没有想象中的高昂（最近又正逢金融风暴……），而声优们因为爱和友情而参与同人作品这种事情更是屡见不鲜，相信今后恐怕也只会更多。但是，对同人作品而言，自身的素质仍然是最主要的。

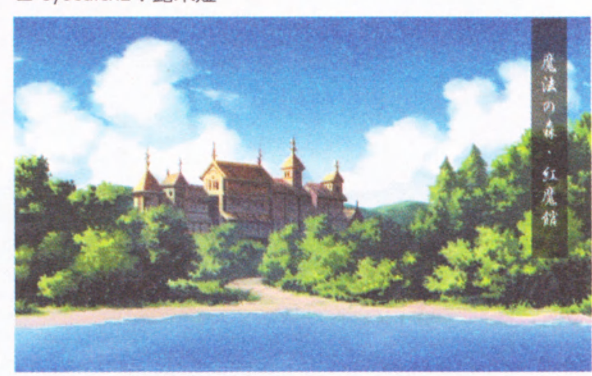
同样，我们也可以继续地对舞风、对时音抱以期望，要知道，人设这种东西可以用更多的努力和时间的消耗来改善，种种的 Bug 可以靠后期的监督来修正，但是对剧本的拿捏、正确的分镜、画龙点睛的镜头变化，却在某种程度上需要一些天赋的灵感。毫无疑问，时音拥有这些，我们完全有理由期待他表现得更好。▲



▲ eyecatch1：琪露诺



▲ eyecatch2：露米娅



▲红魔馆



硬盘在颤抖，资源在咆哮

——COMIC MARKET 75 本格战打响

文／完蛋了的国王（前太平洋游戏频道主编）

现在正值 1 月中下旬，如火如荼的冬日圣战 Comic Market 75（以下简称 C75）过去已有大半个月，会场的喧嚣已经远去，而资源下载的大潮正滚滚而来，对于广大的同人爱好者而言，好戏才刚刚开始。或许 5 个月前的 C74 资源你还来不及刻盘收藏，C75 资源的呼唤以及硬盘无助的呻吟正在困扰着你，那么就请先放慢一下节奏，挤出一些时间来看一看本文，可能会对你有所帮助也说不定（编者注：在此让我们感谢作者，他用惊人的耐力和毅力鉴定了近 500 部工口同人本，这是非常损伤身体的事情，各位男同志请不要随便模仿）。

C75 轶闻趣事

关于数字

本届大会召开的时间相当微妙，虽然以往冬コミ的会期由于紧邻除夕大晦日，参展人数会受到影响，但今年不利的经济形势，席卷全球的金融风暴，使得日本的 ACG 界也无法独善其身。所以 Comike 组委会方面早早就发布预估，本届大会人数将不如往届。而事实证明，与过去的泡沫经济时代、90 年代中期的动漫冰河期以及亚洲金融风暴时期相比，显然受牵连更多的是一般民众的荷包，购物欲下降也使得以往大会结束后熙熙攘攘的秋叶原街头显得有一丝冷清。

不过官方数据统计方面却出乎组委会的预料。本届大会三天的总出席人数达到 51 万，高于去年同期 C73 的 50 万人次，其中首日（28 日）出席人数 15 万（去年 14 万），第二日为 17 万（去年 16 万），而在同人爱好者眼里是重头戏的第三天则为 19 万（去年 20 万）。参展的同人 Circle 数量分布情况为：首日和次日分别达到 12000 个，第三日则为 11000 个。由此可见，C75 与会总人数不降反升，但其中一般民众的数量在增加，而忠实的 Otaku 以及同人创作者出席的人数则略有下降。笔者猜想可能是年末过节的气氛，加上上洛（注：上洛一词源于中国，泛指东都洛阳，上洛意为上京，这里代指外地与会者赴东京参展）出行成本的约束，使得专业人群缩减，而一般民众出席人数则继续有increase趋势。轻度爱好者大都冲着大牌企业而去，这或许能解释为什么去年冬天有《Fate/Zero》的最终章发售，而前两天的企业日参展人数却不如今年。

顺带一提，C75 结束后，C76 的会期也随即确定为 8 月 14-16 日三天。会址不变（关于 Comic Market 的基本常识信息请参阅《二次元狂热》第 4 期，或请教股沟和百毒）。

赶时髦的 COSPLAY

千万不要以为 Coser 的脑浆都是二次元化的，即使像 Comike 这样的专业宅人盛会，也不乏大量三次元时尚物混进来。本届大会上 Cosplay 的关键字是“时尚”。去年在日本艺能界突飞猛进的两个艺人团体“矢岛美容室”和“羞耻心”吸引了不少 Cos 团体的注意力，并且抹杀了很多菲林。

“矢岛美容室”是由母亲：玛格莉特·卡美莉亚·矢岛（36 岁），长女：纳欧米·卡美莉亚·矢岛（17 岁）和末女：小草莓·卡美莉亚·矢岛（11 岁）所组成的演唱团体，为了寻找下落不明，曾在日本开美容院的老公（爸爸）矢岛，被 DJ OZMA 在美国内华达州拉斯维加斯挖角，前来日本出道，也因此得名。然而话虽如此，这矢岛家的三人却并非什么美御姐美萝莉，而是由日本搞笑艺人界的达人木梨宪武（母）、石桥贵明（妹）和 DJ OZMA（姐）这三个满脸胡碴的大叔所反串的。2008 年 10 月 29 日，矢岛美容室推出首张单曲，并马上成为热门话题。本次大会上也有不少女装爱好者纷纷效仿他们的造型，联想到喜欢穿女装出场的御宅拳王长岛☆自演乙☆雄一郎，看来在一段时间内女装会成为日本的又一时尚。



另一艺人团体“羞耻心”，是从富士电视台放送的智力游戏节目《智力问答 !HEXAGON II》中诞生的男性偶像组合，三位成员分别是つるの刚士、上地雄辅和野久保直树。别看年纪轻轻，这个团体的目标受众却是中年妇女。去年年中正式出道后，首张单曲即夺下 Oricon 冠军，盖过了同期发片的入行 10 周年的滨崎步和已故知名艺人 ZARD。因为三人都是以无厘头搞笑为专长，加上特立独行的艺名，所以也经常成为一些喜欢搞怪的 Cosplay 团体模仿的对象。当然也不要认为 Coser 都像动画里表现的那般随心所欲，Comike 组委会方面约法三章，使用官方设施者必须申请并缴纳一定费用，每日 800 日元；任何人不得携带 30cm 以上的棒状物体进场；禁止穿着 Cosplay 服装来场，以免路上扰民。

千奇百怪的痛车大会

对于有车一族来说，每届 Comike 大会又多了一样活动，那就是痛车大会。由车友自发主办的“あうとさろーね 2008 有明冬”痛车展示会于 12 月 28-30 日在有明客轮终点站的外广场上举行。该场地相距不远处就是 C75 的举办地有明 BigSight 本馆。开幕当天共计有多达 100 辆各种款式，千奇百怪的痛车云集“圣地”，因此也吸引数千人到场流连。

所谓痛车，其命名有多种说法，最山寨的一种就是形容在车体上喷印图案就好比在肉体上纹身，车子也会痛所以叫痛车。除了痛车以外还有痛单车、痛自行车等等。而每逢重大 ACG 祭奠，痛车都是必不可少的一道风景。

本届痛车大会上最耀眼的还属大量的《幸运星》痛车，以及拉风的“初音ミク Studie GLAD BMW Z4”。俗话说的好：莫装逼，装逼被雷劈。开这么华丽的痛车上街，定是百分之百要吃罚单的呀！

涨价 20 倍的同人志

同人志的单价一般为 500 日元。有便宜的仅售 100 日元，也有贵的售价 1000 日元。但这仅仅只是标价，能否买到的前提并不是花多少钱，而是，朋友啊！你能排多久的队。《Comic Party》《现视研》等宅剧姑且不论，看过《幸运星》的朋友应该有所体会，Comike 的会场由于人多，往往极其混乱，大部分通道只限单向行走，不能回头。一般知名企业摊位和同人 Circle 前都会早早的排起购买的长队，在有限的时间里买到最多的东西其实是一门科学，于是能否制定一份行之有效的"Comike 购物攻略"就显得尤为重要。

本届大会上，GONZO 回老家结婚前的最后一部卖座片《强袭魔女》虽然是夏番，却依旧人气旺盛。这部动画的监督高村和宏本人就是画师出身，历来有参加 Comike 的习惯，同人 Circle 名为"vanishing point"。C75 上高村发售的《强袭魔女》"官方"同人志《GPZ06》受到热烈追捧亦在情理之中。

这本标价 600 日元的同人志的价值在于，有"股监督"爱称的高村和宏以作品中胸部最坚挺的莉奈为中心绘制的 Layout 修正集，以及 DVD 封面彩图的线稿版画作。L/O 设定稿或许对于一般观众来说有点云里雾里，但对于 Otaku 而言却是不可多得的收藏佳品。会场贩卖时一人限购两册，所有配布的几百册同人志在极短时间里被抢购一空。会后有人奇货可居，虎之穴中古品柜台中赫然出现了标价 12600 日元的本书，短短半个月价格竟上涨 20 倍，不过相比 Sound Horizon 的处女作疯涨 80 倍的收买价这还是小巫见大巫，看来炒同人物比炒股票炒原油炒黄金更有钱途啊！（开玩笑啦……）

名声优赶场助阵，三次元不输二次元？

声优亲自赶场上阵在近几届 Comike 上有逐渐增多的趋势，摆着这么大一个人气蒸笼，声优和商家们也没有不捞一笔的理由。今冬的大会上我们也看到了不少知名声优的倩影。

近年来崛起迅速，有 80 后新生代声优代表风范的小清水亚美 12 月 29 日现身西馆 No.442 的 Extreme 会社的企业摊位，出席该公司发售





的在线麻将游戏《桃色大戦ぱいろん》的签售会。说起这款游戏，与普通麻将不同的是可以使用各种道具卡来进行对战，而担任卡片绘制的是因《Keroro 军曹》而名声斐然的吉崎观音。小清水亚美则为游戏中人气最高的角色虎华配音。单从游戏名中的"桃色"两字来判断，即使不是工口的，也极有擦边球嫌疑，实际情况似乎也相去不远。作品的卖点一半在于力邀一众大牌画师一人设计一个角色，另一半自然在名声优的角色语音化。画师里不乏副岛成记（真女神转生、女神异闻录）、七尾奈留这样的业界大腕，除原创角色以外也有直接引自现成作品里的人气妹子，例如《Canvas2》里的凤仙爱莉丝。而在声优列表里，则能看到后藤邑子、小清水亚美、钉宫理惠、田村尤加利这样的名腕，不过跟作品的默默无闻相衬的是，近几年的声优大腕们还真是身价大跌，金融危机与四处走穴也基本上能划起等号。

与 Extreme 社相邻不远的 No.446 摊位是著名的虎之穴的阵地，也有两位声优借人气大社宝地进行 CD 签售会，一位是有着"MoMo-i（桃井）"爱称的桃井**はるこ**，另一位则是野川**さくら**。两人正是热播剧《濑户的花嫁》中演绎对手戏的濑户灿和江户前留奈的声优，此番借广播剧节目播出 100 期纪念之机，桃井**はるこ**发售了一张名为《Cue!》的限量版 CD，数量仅为 300 张，价格也高达 6000 日元。为防止哄抢引起混乱，虎之穴方面规定必须先申领应募券方可排队购买 CD 并与桃井签名握手。另一边野川**さくら**在 C75 首发个人精选专辑《野川さくら SUPER BEST ~さくらのうた~》，标价 3990 日元相对低廉的价格，加上现场附赠 DVD 特典的厚道行为也引来不少 fans 排队购买。看来两人在动画中的对决竟不知不觉中延续到了现实中，真是三次元不输二次元。

萌车票送阿宅踏上不归路

众所周知，日本是一个轨道交通发达的国家，各地诸侯上洛有新干线，都内交通赴有明国际展示场也有三条临海线，可以说数十万御宅们奔赴圣战最主要的交通方式就是列车，而车票便成了阿宅们一路上必不可少的物品，让阿宅能够手持着画有萌少女的车票去 Comike，岂不美哉！于是一个由多位画师共同发起的网站 Comic Travel 从 2007 年 C73 起就开始尝试贩卖印有画师原创图片的动漫萌车票，置于圣战必经的几条线路的站台自动售票机，供有爱者挑选。

说起印有动漫图案的车票，天朝众或许要嗤之以鼻，因为在这里只要花上三五大圆便能购得一款动漫车票封套或贴纸，多花数圆甚至还可以定制图案，缘何到了日本却成了稀罕物



件。朋友，请不要忘了 AV 国可是法制国家啊！印车票固然不是难事，关键还在原创。况且日本都内民营线路混杂，身为民间组织的 Comic Travel 目前只能保证 JR 线沿线车站有相关车票出售，想要一统江湖，同志还需努力。

至于这样一款萌车票的价格，与电话卡同属 IC 卡的介质，价格也如出一辙，一律 1500 日元，相比普通面值 500 日元的通勤车票，以及 JR 线 700 日元的单程票价，贵出个 1-2 倍尚属可以接受的范围，考虑到名家作画，另有现场签名特典版等致命诱惑，作为收藏品炒作，其叫拍价格恐怕远不止 1500 日元。

要问都有哪些名画师挥毫泼墨，根据每季不同的主题，作画班底也常换常新，一年多来先后执笔的画师有：**みけおう**、**しろ**、**あずまゆき**、苍树**うめ**、**梱枝りこ**、**ゆきうさぎ**和**みついまな**等等。相信环肥燕瘦，总有一款适合你。

C75 热点趋势

热门作品：秋番众生相

如果说 C74 上的大手同人志是 Macross Frontier 与鲁鲁修 R2 的人气对决，那么在紧接着的 10 月新番档期里就显得群龙无首，江湖乱斗。于是反映到 C75 会场的同人志人气分布上，也呈现出百花齐放的局面。

或许你早有耳闻的是，Comike 上几乎每次都有 1/4 的内容被东方 Project 相关的同人物占据，而剩下的 3/4 里，又以初音**ミク**、魔法少女奈叶系列（以下简称魔炮）、怪物猎人系列（以下简称 MH）和偶像大师等一些老牌人气作品的同人为多。再加上夏番里《强袭魔女》回光返照般的强劲逆袭，使得留给秋番这一干半百海量新作发挥的空间被压缩的很小。其中人气居前的是《魔法禁书目录》、《神薙》、《CLANNAD AS》和《龙与虎》，双蛋高达则一贯的为腐向创作提供了"温床"。

《魔法禁书目录》以及衍生作《**とある**科学**の**超電磁砲》的 Fans 被戏称为"炮友"，由于小说原作早已声名在外，外加原作插画灰村**キヨタカ**（同人 Circle 名 rainbow spectrum）的亲自上阵，使得炮友们的创作迸发出空前的热情，以四格漫画、茵蒂克斯和御坂妹为主题的同人志占多数（部分优秀作品和社团下文详述，以下同）。相比之下，《龙与虎》的校园恋爱乱斗的剧情是往年传统的热门题材，内容就要纯粹得多，有着"钉宫病"多年传播的群众基础，使得大部分龙虎本成为萝莉控和钉宫病患者的常备冬季药。至于部分作品不谋而合的足 X 倾向，只能说足控所见略同。而说到 10 月新番里人气的王者，却不是山本宽的《神薙》。这部动画在国内可以说一度被看做京阿尼的替身而受到广大动画厨追捧，但在日本该剧的人气即使在深夜档里也未必能进前三。只不过宽叔懂得制造话题，屡屡刷新的名场面给同人创作提供了充足的养料，从忏悔酱"100 日元 / 次"登场，到女仆咖啡店风波，然后第 7 话开始的一连串"基"情四射的剧情又为腐向同人创作打开了灵感的源泉，最后是第 10 话那惊天地、泣鬼神的卡拉 OK 对决，观众们无不对宽叔（的怨念）佩服的五体投地。石惠、苍树**うめ**、广江礼威等名家先后锁定神木头本，群众纷纷解囊支持。当然说到《神薙》则不能不提漫画原作者武梨**えり**，这位大妈年前曾因重病休刊住院，以及匪夷所思的"神薙破鞋事件"而一度成为新闻焦点人物，然而大多数人却忽略了武梨在 C75 的动向，非常遗憾的是武梨的同人 Circle "MRC" 本次因病缺席，否则搞不好弄个官方同人志也能卖个 20 倍的高价（笑）。

唯独比较出人意料的是 C75 上 QMA（QUIZ MAGIC ACADEMY）的悄然崛起。这部 KONAMI 旗下老牌的智力问答游戏从 2003 年算起至今已有 5 作，而同人创作真正开始为人所注意是直到去年 2 月《QMA5》推出之后，SC40 和 COMIC 1 ☆ 2 上才陆续出现零星同人本。这次 QMA 同人志的爆发应该归功于去年 9 月《QMA》的 OVA 动画化，监督是大家熟悉的"很黄很暴力"的元永庆太郎。某游戏以动画带火同人创作的例子在 Comike 上屡见不鲜，《女神异闻录 4》在同人圈的人气有一部分也要归功于去年的那部 TV 动画，虽然两者实际上没有多大关联。

Galgame 公司的过冬策略

金融风暴扫过之处，无人幸免。在受外汇波动和金融市场崩溃影响较小的游戏圈，这个冬天似乎还不是最最寒冷的。但常言道，未雨绸缪。不少游戏公司还是用积极的行动来回应市场。

一向以孤高态度自居的 Type Moon 重返西馆企业区后推出了两本新画集，其中一册《Fate/



Zero Tribute Arts 死にゆく者への祈り》在第四期中已有所涉及；另一册《CONCEPT》在大会结束的通贩开始后居然卖出 2000 日元的“超低价”，不禁令读者唏嘘不已。这本画集收集了型月社自 C65 至 C75 的这 5 年间，所有会场看板图、部分新作彩图以及历届大会心得体会等厚道内容达 130P 以上，与以往动辄“爱买买，不买滚”的骇人高价相比，这次型月社堪称慈善，无怪乎会场贩卖时头顶青天的 Fans 队伍超过 200 米，通贩开始后很多店铺的存货也在一天之内一扫而光。不少人购买后还表示要感谢武内崇，感谢型月社，感谢虎之穴，感谢 CCAV，感谢祖国感谢党……

与型月社的直来直去不同，Overflow 向来喜欢搞小动作，在第四期《Overflow 和日在伊能家》一文中我们不难了解到，OF 社是把 Comike 当做逃避软伦监视的后花园，大肆贩卖内涵物的地方。C75 当然也不例外，讲述渣诚老祖宗那一辈发生的 OOXX 故事的《Snow Radish》时隔 7 年推出两部新作《Snow Radish 1.1》和《Snow Radish 2》，也就是前作所谓的“改良版”和“续作”。作品的舞台仍是著名的人肉路边餐馆“Radish”，主人公则是与渣诚有着直系血缘关系的播种机老祖宗以及他愉快的 SEX 伙伴们。本次担任游戏原画的不是西 E 田，而是 OF 社御用的后藤润二以及客座的久坂宗次二人。至于为何要偷偷摸摸的跑来 C75 卖，这里也不再赘述。

AKABEESOFT2 旗下的一系列厂牌在整个 2008 年可谓笑傲市场的大赢家：《G 线上的魔王》以及《晓之护卫》（包括续作）三作在 Getchu 颁布的 08 年销量榜的前 25 位里榜上有名，前者更是在 2008 年美少女游戏大赏里豪取年度最佳的桂冠。春风得意的有叶（**有葉と愉快な仲間たち**）携**さえき**北都（Side Effects）和**トモセシュンサク**（无限轨道）等旗下画师 28、29 日连续两天举行签售会，30 日三人则分头以各自同人 Circle 的名义进行同人活动。这种以前店后作坊的双重身份使曝光率最大化的例子在同人界屡见不鲜。



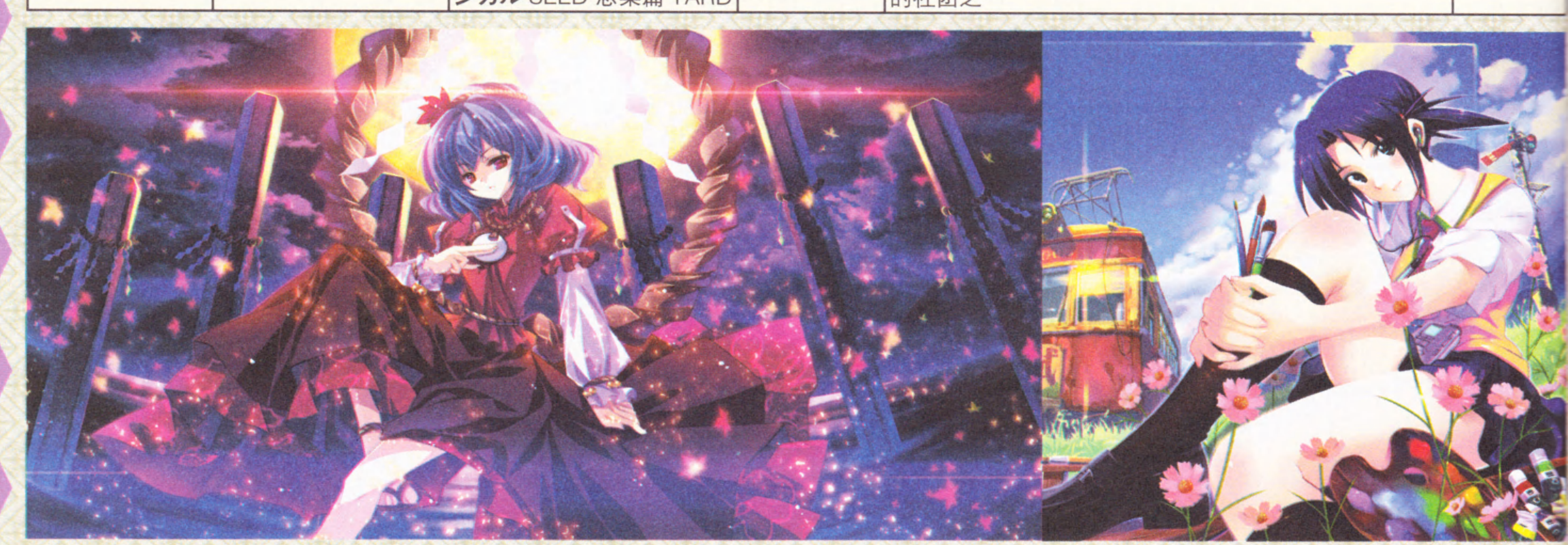
C75 名家轨迹



笔名	同人 Circle 名	作品名称	作品出处	轨迹	备注
大枪苇人	少女骑士团	IDOLTIME	偶像大师	在经历了自用机毁坏风波之后，大枪还是没有爽约，不过受 C75 影响，手头正在制作的两部新作似乎有延期的危险	
水谷**とおる**	**クランク イン／シークエンス**	Floriography –Dendrobium–	原创	美少女游戏界的老妖怪之一，缔造了《同窗会》和《青涩宝贝》等一系列经典作品的著名原画家水谷**とおる**表示自己在同人创作的第一线还可以再战十年	
宫下未纪	共月邸	**とあるシスターの禁則事項、コライユ学園の 12 ヶ月**	魔法禁书目录、魔炮、原创	除个人同人志以外，还主持了 AXIA 发起的《VENUS IDOL PROJECT 2008 WINTER》十周年纪念套卡绘制工作	
甘露树、**みつみ**美里、中村毅	CUT A DASH!! & BLAZER ONE、伪住所不定	esquisseVII	原创、合集	Leaf 御三家再度出击，合集合同志《esquisse》不知不觉已进入第七本，老江湖**みつみ**美里还不忘提醒购买者要注意时间和排队纪律，不愧为晴海时代的女帝	合体
TONY	T2 ART WORKS	**ぼたん鍋**	CLANNAD AS	C75 甫一结束同人志通贩就开始了，截稿时国内已有不少 Fans 通过网购获得，但全套会场限定品动辄上千的要价在眼下金融危机中显得格外刺眼	
CARNELIAN	CARNELIAN	BENIGYOKUZUI VOL.21、22，MIDNIGHT RADIO VOL.2、3，CHRYSOPRASE	MF、原创	新刊居然出现了打码错误，现场引得 C 姐一阵忙乱，最后时刻公布的女性向新刊《CHRYSOPRASE》给广大腐女带去了一丝慰藉	
okama	UB	**ドレスニップス**	原创	出于提携后辈，为 pixiv 的首本 C75 同人志绘制了封面	

近卫乙嗣、浅木惟乃	Closet Child	Perpetual Rose、树海戏曲	蔷薇少女、世界树迷宫 2	近卫缺席，浅木单刀赴会，蔷薇少女的总集篇为再贩	
鸟珪一	ペン禅一如	MUGEN	MUGEN	为 Nico 动画的 MUGEN 比赛绘制了同名全彩同人志画集，萝莉画师画格斗游戏真可谓心血来潮	
深崎暮人、黑谷忍	Cradle×Puffsleeve	Re:Try!	龙与虎	黑谷画大河，深崎画亚美美，两人还是一如既往的珠联璧合	合同
西又葵	JOKER TYPE	BLACK、WHITE	原创、版权合集	继 C74 的西又水之后，这次又来卖 Comic 绿茶，不愧是“土产女王”	
铃平广	HEART WORK	冬のらくがき本 2008	原创	所谓人走茶不凉，铃平广从 Navel 出走两年有余，SHUFFLE 居然又被拿出来炒了一锅冷饭，铃平老师作何感想呢	
KEI	KEI 画廊	画 vol.3、蔷薇少女画集·总集篇	原创、蔷薇少女	个人原创画集《画》突入第三作，而另一本蔷薇少女同人画集则为总集篇	
植田亮	Fancy Fantasia	Color Defragmentation 、The Evening Star	原创	发售了精选性质的全彩新刊《Color Defragmentation》，另有一本合同志和一套月历	
横田守	丹下拳闘倶楽部	人妻の秘蜜 アヤの情事	原创	贵为社长的横田守，新作为《人妻の秘蜜 アヤの情事》	同人游戏
鬼ノ仁	こぴくら	X BLOOD 3	御姐武戏	自 C51 以来从未缺席过的鬼ノ仁宣布 C76 将不参加，今年是鬼ノ仁 40 大寿，对于一位入行 20 年的工口漫老枪来说，不惑之年是该淡定一下了	
凉香	凉屋	ケメコっぽい、凉缶 16	钢铁新娘、原创	老牌人气画师，为 C75 企业手册绘制封面，去年借《あかね色に染まる坂》TVA 化人气大振	
和泉つばす	翡翠亭	Colorful Pop 6、TORAGOKORO	龙与虎、原创	与凉香同为 feng 社当家画师，C75 后马不停蹄地参加了 Comic Treasure 13	
伊藤ベン	Ben's Works	TYPEMOON LABORATORY [preview]	Fate/SN	和型月社关系密切的画师之一，多年来坚守 Fate 同人的阵地	
咖啡贵族	ロイヤルマウンテン	MILD BLEND	原创	Innocent Grey 两大原画之一的咖啡贵族委托出展，推出个人 08 年精选同人志画集《MILD BLEND》	委托
村上水军	ちこ★小屋	F-ismVol.13	原创	不思进取的村上水军终于懒到委托出展的份了	委托
羽都英二	Passing Rim	CO2A 2001-2008 DOUJIN ART GRAFFITI [FULL METALL SHOT]	原创、高达 OO	MS 娘的狂热爱好者，与しろ共同撑起工画堂的企业摊位，C75 的新作自然也都是机娘系列	
伊东杂音	富士壺機械	reach critical limit	原创	一如既往的低调，一本新刊加一款浴室防水海报	
七濑葵	姬神	大宴会	原创、东方	晴海时代的女王，由于手头三部商业漫画同时连载，使得 C75 的作品显得多少有些寒酸	
池上茜	A.M.R& 大蔵大臣	Unspoilt PRE-PARADE	龙与虎	时隔一年重返人气最集中的东馆“シ”区	
小原トメ太、さくら小春	QP：flapper	KARINIKIRU、Qpchickcolors # 02	龙与虎、MH	以 TH2 同人闻名的双人创作组合，本次换成了《龙与虎》和 MH 本	
宮川まこ、ゆえなせつ	WNB	蜜色えほん、Caramelo dios、プチ＊プチ 4	原创、神薙	同为双人组合，过去一直以 Fate 同人闻名，本次也改换门庭推出《神薙》本	
鬼月あるちゅ	うどんや	うどんこ vol.5、vol.6	MH	MH 同人的著名社团，2 年中画技突飞猛进	
白玉团子	DANGOYA	結界幻想禄 封	东方	著名东方同人社团，C75 上的商品从画集到扑克牌到 CD 再到抱枕，让人目不暇接，限定三天公布的三张特典壁纸更是吊足了 Fans 的胃口	
みかづきあきら	TRI MOON	MARBLE	魔炮	36P 全彩新刊《MARBLE》，是魔炮 Fans 必收神物之一	
日宫秋人	银之星亭	猫キック、マナの円環	MH、圣剑传说 3	曾经一度宣布停止活动，复出后仍是最受欢迎的 MH 同人社团之一	
美和美和、BLADE	Synthetic Garden & GALAXIST	Grotta Azzurra、Shameless Siamese cat	MH、原创	美和美和与 BLADE 联手再战 Comike，前者推出爆乳 MH 本，后者的恶魔娘萝莉本也不甘人后	合体
ごと P	みずきちゃんくらぶ	彼女の体温、P5	原创	最新作《彼女の体温》是时隔两年后再次使用 CD-ROM 载体的一部 CG 集，另有一本全彩新刊和一本计划外的厚达 28P 的全彩月历，萝莉控必收！	
REI 大人、贵大	REI & Private Garden	はやて × リィン	魔炮	在日本发展的台湾萌画师中执牛耳的人物，本次与日本画师贵大合同出展	合同
天梦森流彩	和（なごみ）	巫女と和服と半脱ぎと！	原创	用 8 台显示器作画的和风萝莉方面的权威，这次有南国裸足少女的超长海报贩卖，相信萝莉控和足控已经燃起来了	
光姬满太郎	魔法侦探社	Magical Girls 5	魔炮	Escude 社的当家原画师，在魔炮同人方面有着悠久的历史，本次也不例外	
江草天仁	Mercure	びんちょうタン 学校編	备长炭	日本拟人化萌画师代表，不久前尊敬的祖父刚刚入土，于是创作了纪念祖父的备长炭田园画作为新刊封面	
みけおう	PINK CHUCHU	まじょの涙まとめ、妄想中毒 2、My precious、PIX3	原创	原创的同人文艺作品《サナリカ》发行了最新作，此外还有三本新刊外加一个大礼包的豪华阵容	
Mitha	Indico lite	Flower Tiara	原创、MH	《Gift》系列的原画，本书第三期封面画的原作者，其全彩原创同人志新刊《Flower Tiara》流出后在国内 Fans 群中引发热烈反响	

萌木原ふみたけ	ZIP&ZIPPERSROOM	Purism×Egoist -POP'n Rabbit WORKS、MAGIC WORDS ZIP CGCollection vol.3	原创	方糖社的主要画师，凭借激萌兽耳画风去年一举拿下美少女游戏大赏最佳人设，本次有精选 CG 集，相当引人注目	
しろ	white paper	昨日の記憶、今の記憶、グッズのスケジュール帳	原创	治愈系代表人物，这次参加了 C74 时新结成的社团 I.S.W 推出的萌书法壁纸集《华火》的创作	
梱枝りこ	无人少女	无人少女－梱枝りこ个人 CG 集	原创	ケロ Q/ 枕社“八大金刚”之一，Comike 上传统大人气社团，同时也是前文提到的萌车票的执笔画师之一	
砚	天然石	リトバス EX PINK、リトバス EX BLACK	Little Buster EX	同样是ケロ Q/ 枕社“八大金刚”之一，作品是比较冷门的《Little Buster EX》本	
みついまな	Rio-grande	Chronos	原创、女神异闻录 4	C74 时的全彩画集《うみのいろ 2》艳惊四座，而 C75 的同人志画集《Chronos》则更胜一筹	
有子瑶一	ARESTICA	Landscape、Landscape EXTRA、Baby Talk 5	原创、TH2	继续与 D.N.A. Lab 合同出展，由其担任原画的同人游戏《ZODIAC》的下篇也已在 C75 上发售	合同
有叶	有葉と愉快な仲間たち	AI、えきすぱーとになろうよ！ 4.5、白黒花猫	原创	共有三本新刊，与成濑守、トモセシュンサク等人合作创作的月历也是一大亮点	
悠路	NAGKO	SHOT、アマ☆カミ	EVA	著名 EVA 同人社团，本次则继续与 Saga 合作推出“有声同人志”，噱头十足，令人大感好奇	
カントク	5 年目の放課後	チェック × チェック	原创	经过一个月的地狱修罗场，最终顺利出稿，延续 C74 时“格子装”的主题，一册彩色本为全年龄，另一册黑白本则是成人向	
石惠	偽 MIDI 泥の会	BetsuJIN	神薙	新刊一经推出便成为争相汉化的对象	
壬生夏生	LilyLilyRose	倒错少女 2、SKUNK WORKS	原创	铁道娘全系列的人设，对制服有癖好，但同时对 SM 之道也深有研究，新刊《倒错少女 2》大有超越村上水军之势	
上田梦人	GENOCIDEKISS	SNOWSTEP	偶像大师	一部 TV 版《真实之泪》让更多的人认识了上田梦人，这位 Anime 涂法达人在 C75 上更引人注目的是同人游戏《神事双剧》最新作	
トモセシュンサク	无限轨道	私たちの○村くん	龙与虎	画坛经历与 TONY 有相似之处，彩图的精美也完全不输给 TONY 和石惠，去年凭借《晓之护卫》大卖而蹿升极快	
こうたろ	にじいろ樱	NIJIOALE2009	原创	C69 时被发掘的新晋画师，特点是全彩同人志画集和 CG 集，去年由于从事 Galgame 原画工作而使同人创作大幅缩水	
龙牙翔	龍の金曜日	ひと狩りいっちゃう？、JR05、Le chatte	MH、RO、原创	精力充沛的女性画师,C75 继续与南条ハルノ联合出展，新刊多达 4 册，另有大礼包一个	合同
袁藤冲人	70 年式悠久機関	Sent Elmos Drake2	世界树迷宫 2、奥丁领域、P3	数字水彩画法的达人，同时也是大枪苇人的好碰友，本次三部新刊全部出自游戏，并有 T 恤和面包罐头贩售	
さくらぢま	バーニア 600	pixiv 投稿作品集 2008 年下半期	原创	不折不扣的铁道宅，pixiv 忠实用户，本次大会上还有为 C76 的开业 10 周年纪念发起的作品募集活动	
黑犬兽	BLACK DOG	SCARY MONSTERS	美少女战士	早在 93 年就开始有公开记录的同人活动，15 年来对《美少女战士》情有独钟的超人气社团，人物以修长的美腿和曼妙的身段闻名，富坚太太此刻想必泪流满面	
鸣濑ひろふみ	恋爱漫画家	ワイルド☆ストロベリー	魔炮、魔法禁书目录、原创	C75 上分红、蓝两册的总集篇收录了最近几年的全部热门作品，甚至包括西尾维新的《戏言》系列	
かん奈	PLUM	マジカル SEED QUOD、マジカル SEED 总集篇 YARD	魔炮	C75 最大手魔炮向同人社团，也是最早公布出展阵容的社团之一	



C75 名作点评



牡丹锅，

T2 ART WORKS，40 页工口同人志，其中16页为彩页，口味中

新刊《牡丹锅》体现了 TONY 个人的癖好，整个作品中主要女性角色只有坂上智代和藤林杏两人，琴美和风子只是一闪而过，古河渚则完全路人化。黑白部分的漫画以智代的视角展开，再现的是动画 OVA“智代 After 特别版”里智代清晨唤冈崎起床的场景。只有“咬”的情节与以往 TONY 喜爱的主动式多人的 OOXX 段子相比，显得口味要轻了许多。很多读者也对没有把体育馆女神藤林杏加入进来表示遗憾。

在本子末尾的寄语里，TONY 大神自谦了一番，表示本次的作画也相当困难，尤其是角色毛发的表现与自己以往的风格有较大不同。说到选角问题，TONY 直言最喜爱智代，所以早早便确定以她为主角。最后大神许诺 8 个月后在C76 再见。

虽然这次的 C75 新刊相比以往在质量上有略微的降低，但会场贩卖商品的规格并没有变，诚意也在。对于不少 Comike 的普通爱好者而言，收到了 TONY 的本子，C75 也就意味着已经结束了。



A-H-E，

A-H-E 制作委员会 with **ありすの**宝箱，42 页工口合同志，全彩，口味极重

由著名成人漫画家水龙敬邀请 17 位圈内好友共同制作的一本全彩超重口原创画集。必须事先声明不喜者请勿靠近，好奇是要付出代价的……全书并没有一个主题，而是请每位画师自行设定一个女性角色，附资料如姓名、年龄、三围，生平介绍等，然后发挥各自的想象力，极尽变态之能事，来表现工口场面。

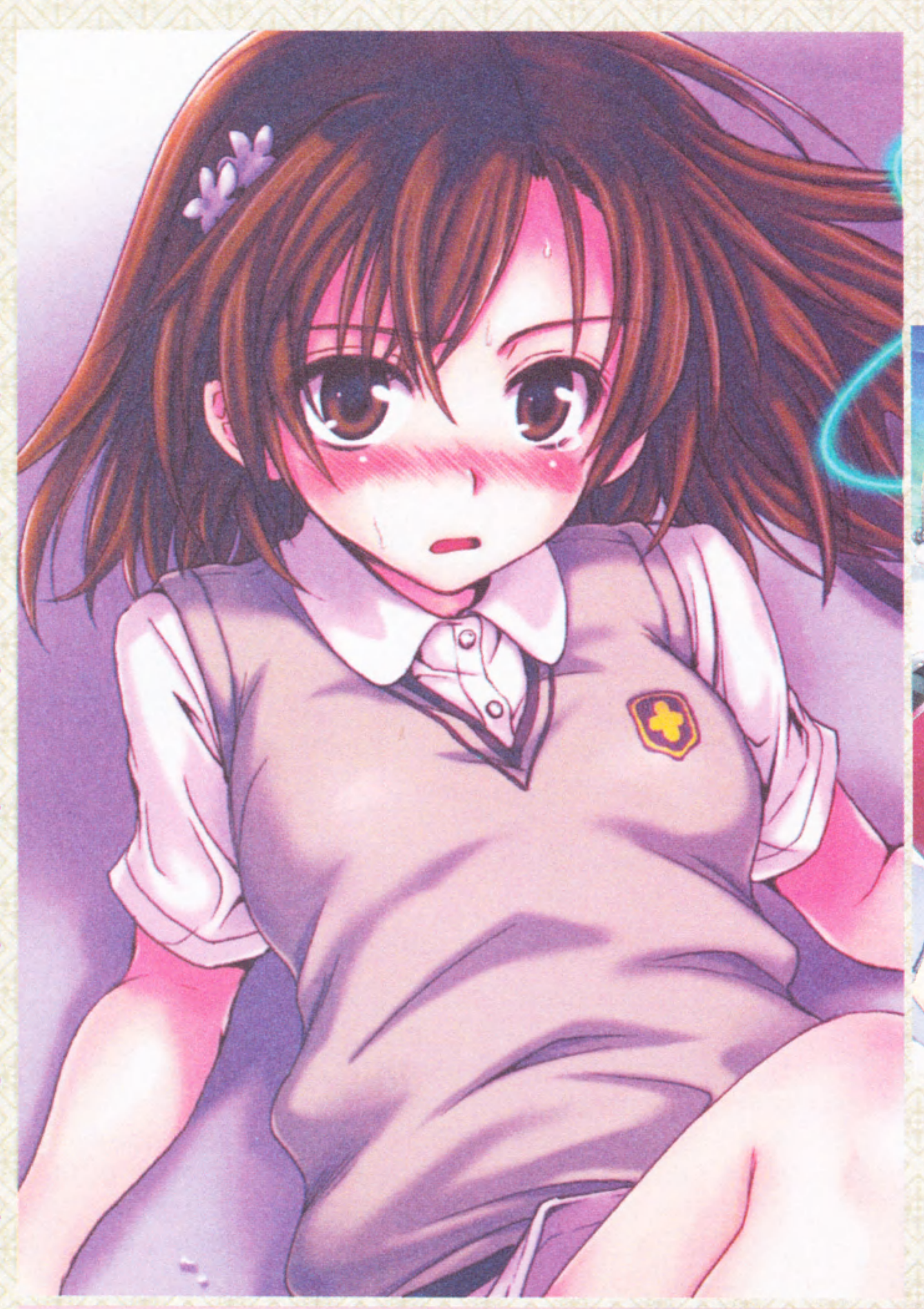
对于好重度猎奇者而言，这本新刊堪称神作。

CHECK × CHECK，

5 年目の放課後，19 页彩色黑白全年龄向同人志

以格子图案为主题的制服志，模特儿是 5 年目从 C74 时开始启用的原创角色三姐妹。延续了 5 年目一贯的校园萌少女风格，用上衣、套裙、披肩、围巾、腰带、丝袜等各种格子图案的衣饰搭配不同姿势和表情，表现少女的活泼与纯真无邪。书中还传授格子图案的画法。

会场上另有一册 omake 黑白本，按照惯例是成人向的，与主刊的清纯活力相比，副刊则以邪恶的 OX 体位为主题，补正了一部分读者对 5 年目作品的怨念。顺带一提的是 5 年目的会场限定特典是自制的化妆品盒，显得独具匠心。



超电磁炮のあいしかた，

たくみなむち，50页黑白工口同人志，口味中

作者是电击家旗下的女性漫画家**たくみなむち**，曾经担任过《惊爆草莓》的小说插画和漫画执笔。本作是目前已流出的最精彩的禁书目录本之一。作者凭借在漫画连载方面的深厚功力，在整个作品的情节设置、台词、分镜和OX场面的描绘等各方面都做到了尽善尽美。作品营造的纯爱氛围与工口段子之间的平衡感保持的也不错，可看性很强，所以引来不少国内汉化组纷纷跟风。



SnowDrawingWorks3，

MinusArtWorks，16页全年龄向同人志画集，全彩

由国内并不太熟悉的一位萌画师绯色雪创作的全彩画集，此人曾执笔过《童话枪手小红帽》的漫画版，所以在萝莉控群体里拥有一定知名度。整部作品一半为版权同人，一半则是发表在美少女杂志上的原创画稿，并且贵在全彩，有一定观赏价值。

VENOM ARTWORKS COLLECTION 幻灯白金，

VENOM，34页工口同人志画集，全彩，口味极轻

集合了人气同人社团VENOM三年间所有优秀作品的一部精选画集。用VENOM特有的童颜画风来表现东方、鲁鲁修、MF、龙与虎、凉宫春日、初音等多部作品的同人，令人耳目一新。整部画集工口度极低，再加上又是全彩，适合收藏。



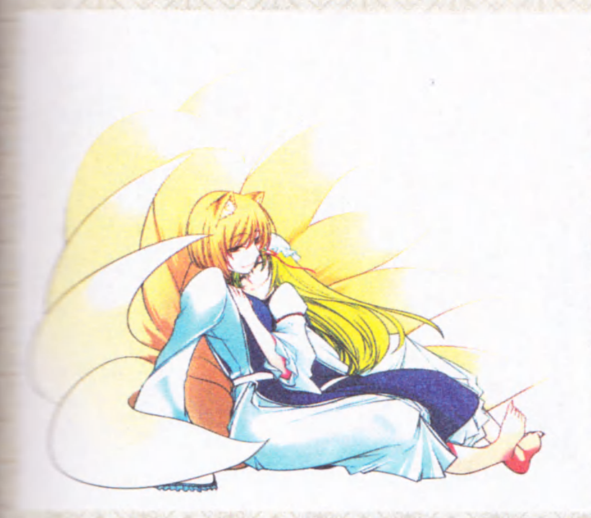




Flower Tiara，

Indico lite，21页工口同人志画集，全彩，口味轻

一部可以用华丽来形容的画集，淋漓尽致地表现了Mitha在服装设计方面的才能，尤其是女仆装，无怪乎作者过去还曾为服装品牌KISS设计过女仆套装系列。整本画集除一小部分《七音学园》的设定稿，其余全部为原创，精美的作画外加扫描版无可挑剔的质量，使得其它全彩画集都相形失色。



紫 VS 蓝，

徒步二分，50 页全年龄东方同人志

东方同人的大手社团徒步二分此次共带来两本新刊,《紫 VS 蓝》选取了同人志里不常见的、创作难度较大的通篇战斗情节为题材，且充分发挥了东方系列二次设定的魅力，描绘了八云紫收服蓝之前，两人的惊天一战。情节、台词安排合理，漫画手法也十分老道，延续了一贯的激斗风格而为不少东方 Fans 所追捧，该系列共全 7 册至此也画上了句号。另一东方本容量同样达到 50 页之多，以恶搞和四格漫画为主。



BetsuJIN，

偽 MIDI 泥の会，16 页工口同人志，全彩，口味重

石惠人如其名，本子总是相当的“实惠”，一本就能看到足够多的工口场面。以画技而言是巨乳党中的佼佼者，多年工口漫连载经验使得漫画部分的 L/O 做得不赖，一部分口味较重的场面也满足了一些重画面而不重情节的读者。

本次的新刊众望所归是《神薙》本，以小舞为主角，后半篇则换成了美术部的两位熟女前辈，平胸神只是露了一小脸，而人气角色忏悔妹妹则被安排到了黑白的 omake 副刊里，这实在不能不说是一大遗憾。当然我们仍然可以期待在不久后的 SC42 或 COMIC 1 ☆ 3 上能够看到神薙本的续作，石惠大神本人也表示这次创作意犹未尽。







INDEX LIBRORVM PROHIBITORVM，

Traumatize，18 页工口同人志画集，全彩，口味中

作者笼目是又一位ケロ Q/ 枕社关系者，本书在禁书目录本里较有代表性，全人气角色登场，一半彩图，一半彩色漫画，但没有情节，全部是工口场面，短小而精悍，画技也承袭ケロ Q/ 枕社作品的一贯高品质，值得一收。





MAGIC WORDS ZIP CGCollection vol.3，

ZIP，工口同人 CG 集，全彩，口味极轻

本文推荐的唯一一部同人 CG 集，由工于兽耳萝莉画风的萌木原ふみたけ创作，收录 purism × egoist、原创以及版权 CG 共 42 枚，成人内容极少。但仅仅 27M 的体积也限制了图片的大小和画质，作为一般欣赏则不失为佳品。

结语

有人大包小包现场扫货，有人通宵挂机玩命下载，也有人只看资讯为饱眼福。本文所能推荐的只是所有 C75 资源里的沧海一粟，正所谓弱水三千，我取一瓢。取哪一瓢就看个人口味了。▲



百歌缭乱

——C75 同人音乐巡礼

文 / 石马戒严

每年 8 月和 12 月召开的 CXX"圣战"都是需要诸位阿宅马力全开的时候，不管是同人游戏党，还是同人志搜集者，或是同人音乐 Mania，每到这个时候都会准备好银子和硬盘，摩拳擦掌大战一番。总的来说，今年 C75 的同人音乐表现中规中矩，各家的大牌歌姬和大手团体都有相应的作品推出，其中不乏佳作和惊艳之作，笔者就从 C75 中的数百张 CD 中挑选出一些十分值得一听的来，推荐给大家。



东方系

CD 名：Trois Noir
团体：Alstroemeria Records

CD 名：Trois Rouge
团体：ALiCE'S EMOTiON

CD 名：Trois Bleu
团体：Sound Online



东方乃至整个同人音乐界的三大 Trance 著名团体——Alstroemeria Records、ALiCE'S EMOTiON、Sound Online 联手推出的套碟，取了一个共同的名字"Trois（法语里三的意思）"，分别的意思是"黑"、"红"、"蓝"（总觉得他们其实是在 Kuso 法国导演基耶斯洛夫斯基的电影名作《红白蓝三部曲》），各自采用的封面也是东方系列里这三色的代表人物，画风凛冽利落，是可以叫人一见倾心的帅气。主要的 Vocal 包括美里、三泽秋、野宫**あゆみ**、佳织**みちる**等知名歌姬，总的说来，三团都保持了各自的水准，加之又是强强联手，自然比单团出碟更具有话题性了。推荐其中的《光の都》，应该算是永琳 Theme《千年幻想乡 ~ History of the Moon》最好的 Vocal 版本。不管怎样，光冲着这三个团过去的成绩，"Trois"套碟就应该是第一时间聆听的 C75 专辑，不是么？



CD 名：悠久パラダイム
团体：Silver Forest

东方系的同人音乐听到一定的程度，除非是对东方的世界有着无限热爱的人，基本上就会把关注的视线锁定在几个名团之上了。而 Silver Forest 当然也属于每届 CXX 和东方例大祭必然要关注的大团之一，SF 也是少数 Arrange 和 Vocal 都做得俱佳的团体之一，尤其是核心主唱**さゆり姬**，堪称东方 Vocal 的第一人，由她演唱的**《蒼空に舞え、墨染の桜》**更是被誉为东方同人音乐的代表性名曲，**さゆり**昂扬的声线总能把音飙到难以企及的高度，用高昂的热情感染每一个听众，歌声中特有的清亮又有着难以言说的少女纯情，可以说听她的歌就是一种享受。这张《悠久**パラダイム**》编唱的范围涵盖了东方系列的多部作品，总的来说还是保持了 SF 的一贯水准，推荐 Track 01 的**《終焉を告げる調べ》**，原曲是《东方风神录》六面 BOSS 八



板神奈子的 Theme，因为是最终 BOSS 的主题曲，所以会更侧重曲子的气势胜过旋律，不过这个版本的 Arrange 用各种音效和和声弥补了旋律的不足，可以从歌声中感觉到一股庄严的压迫感（不愧是神啊！），应该算是本首 Theme 编得最好的一个版本。





CD 名：Lyrical Crimson
团体：East New Sound

East New Sound 是 C75 第一次登场的东方团，虽然是初回亮相，但已经表现出了不俗的编曲实力，走的还是东方音乐中流行的充分展示着速度感与紧张感的 Trance 路线（可能是听到激昂的 Trance 节奏就会联想起游戏里那些令人热血沸腾的华丽弹幕，所以一直都觉得 Trance 是最适合东方世界的曲风之一），也许较之 Alstroemeria Records 之类的神团还是有一定的差距，Vocal 的表现也需要提高，不过首张专辑就有这样的实力，不禁令人更为期待他们将要在例大祭上发表的新专辑！



CD 名：红 -KURENAI-
团体：SOUND HOLIC

SOUND HOLIC 也是老牌的东方团，曾经创作过不少深入人心的东方歌曲，这张《红 -KURENAI-》是以《东方红魔乡》里的 BGM 为中心重新编曲填词的 Vocal 专辑，在此之前 SH 还推出过《永夜抄》中心的《永 -TOKOSHIE-》、《风神录》中心的《风 -KAZE-》、《妖妖梦》中心的《妖 -AYAKASHI-》，可以说是把东方的几大作都 Arrange 了个遍，个人还是认为最早的那张《风 -KAZE-》最为耐听，几乎首首经典，到了《红 -KURENAI-》总有些走形式的感觉，也许是笔者已经审美疲劳了吧，不管怎样，还是继续期待 SH 的《地灵殿》中心 Vocal 集（《地 -TSUCHI-》？）！

CD 名：神凪 – カンナギ –
团体：C-CLAYS

《地灵殿》中心的 Arrange 集，Track 01,06,11 为 Vocal，C-CLAYS 一直是笔者非常中意的东方团，他们编曲的曲风很多元化，并不会固定在一种风格上，比起音乐更吸引人的就是那每次都会画得异常精美的封面（画师是担任《巫女舞》、《空色之风琴》、《そして明日の世界より——》等 HG 名作原画的植田亮，他的画风实在是太好认了 OTL），客观说来，整张专辑的质量只有一般，不过《Iris Joker》这首 Vocal 实在是太赞了，于是也推荐给大家！





CD 名：东方轮冲歌 ~ Moment of Impulse ~
团体：いえろ~ぜぶら



いえろ~ぜぶら（黄斑马）一向是既有量又能保证质的东方团之一，主攻 Vocal，最近在 Nico 上很火的总共举办过三届的东方 M-1 也是出自他们的手笔。C75 上出的这张 CD 又是以 Vocal 为主，保持了黄斑马一向的高水准，主唱包括拥有萌萌 loli 声的藤宮ゆき和偏向御姐声线的うっちー，虽然两位的声线在一干同人歌姬中也算是相当的有特色，不过没有参与过东方之外的作品，可谓东方的专属歌姬。相当推荐专辑里的《Darling Star》，轻快跳跃的编曲将藤宫ゆき的高亢清亮的声线特质表现得淋漓尽致，有一种说不出的萌，其实原曲"星之器 ~ Casket of Star"在一干东方名曲中属于比较平庸的那种，经过重新编曲和配唱之后却能瞬间化腐朽为神奇，大概，这也是东方世界令人着迷的魅力之一。

CD 名：樱华结界 –Perfect Cherry–
团体：=NeutraL=



《桜華結界 –Perfect Cherry–》大概是本届 C75 上笔者最喜欢的一张东方 CD 了，虽说整体质量未必是最高水准的，但却相当之耐听，尤其在对许多老牌东方大团审美疲劳的大背景下，这张专辑的清新明快和还未形成鲜明团体风格的听感，委实叫人惊喜，Vocal 阵容也十分之华丽——游女、叶山りく、珠莉、野濑冬弥，几乎个个是其他名团的当家主唱。=NeutraL= 也是一个新晋的高产团，几乎所有的东方同人贩卖会都有份参加，这次在 C75 更是一口气出了三张碟，紧接着又要出几张东方 CD……好吧，出盘的速度真的是东方团里的第一，不过有时也要注意一下质量，给人留下粗制滥造的印象就不好了。

其他题材



CD 名：なかない君と叹きの幻想 虏 Umineko Motion Graphic vol.3
团体：COSMIC COMIC,RIFF*RAFF and ALTERNAIT

《海猫鸣泣之时》的同人 CD，由 COSMIC COMIC，RIFF*RAFF 和 ALTERNAIT 三个团体联合制作，与之前《寒蝉鸣泣之时》总共六卷的同人系列《なかない君と嘆きの世界》使用了完全一致的制作班底，在龙骑士结束掉寒蝉开始写作海猫之后，他们也跟着推出了海猫的同人《なかない君と嘆きの幻想》，而 C75 上的这张就是系列的第三卷。整个《なかない君》系列的主唱皆为新良悦子和 ico，曲风走电子路线，为系列的所有作品绘制插画的也是 ico，表本裕二负责剪辑 MAD。

龙骑士 07 半年推出的一集的《海猫》大概是很多人对于每届 CXX 的最大期待，对于笔者来讲亦是如此，不过在期待海猫最新进展的同时，笔者也同时期待着《なかない君と嘆きの幻想》的新作。该系列每届 CXX 推出的 CD 都会以上一届《海猫》的剧情为基准创作，除了写作贴合《海猫》原作的歌曲，还附送用自己绘制的 CG 剪辑而成的海猫 MAD，其实比起系列中已然十分优秀的音乐，其中的 MAD 更值得称道，虽然只是使用比较简单的素材，但却被剪辑得无比流畅，各种镜头的快速切换和华丽特效的使用将原作中所要表达的意境表达得淋漓尽致，堪称神作！



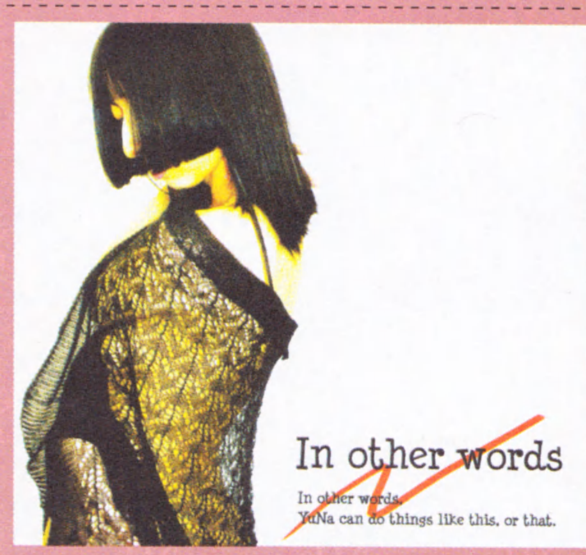
CD名：eon：sophia
团体：CRAFTWORX

《Gate Odyssey》是CRAFTWORX创作的同人小说，目前正在他们的网站上连载到第一部完结的28话，进到CRAFTWORX的网站上点击Novel就可以免费观看这部作品，这部《Gate Odyssey》还曾经发售了实体小说本和设定资料集，还有多达5张之多的CD，而CRAFTWORX在C75推出的《eon:sophia》，就是收录的这5张CD系列中使用的主题歌、印象歌、原创BGM的精选集。参与制作的包括encounter+、SYNC.ART'S、CorkyVoce、Asriel、**ピクセルビー**等知名团体，曲风偏向POP，同时不同的团体又有着各自的风格，整张专辑里每首都很动听，个人最喜欢桃梨的那首《Method》。



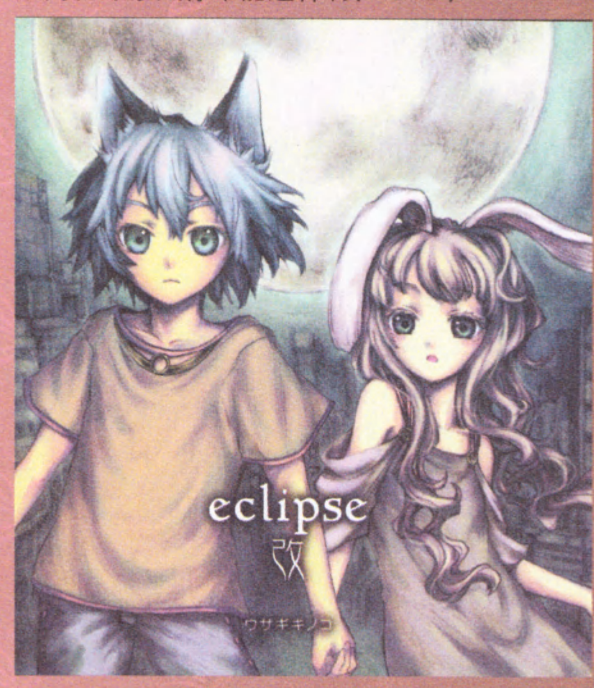
CD名：In other words
歌手：游女

因为演唱多首PC游戏歌曲和凭借同人音乐组合“闇；灯”的出色表现而被大家所熟知的游女，在C75上推出了一张自己的精选集，收录的是由自己挑选的13首歌曲，曲风横跨和风、幻想RPG世界FOLK风、电子、萌系电波、POP等多种类型，充分展现了游女声线中的各种可塑性，十分具有可听性。笔者最喜欢TRACK 03的《樱恋歌》，乃至在写作本文时一直在无限LOOP这首歌曲，仿佛正漫步在春暖花开的樱色小径，身边飘散着娇艳的薄红之雪，已然忘却自己身处何方。



CD名：eclipse 改
团体：ウサギキノコ

C70上贩卖的专辑《eclipse》曾经感动了无数的同人音乐爱好者，至今仍是许多人心目中最棒的一张茶太专辑。本届C75，当年制作《eclipse》的几位重新创作了三首新曲，再为这张经典之作绘制了新的封面，将CD名换成了《eclipse 改》，作为**ウサギキノコ**作品的第五弹推出，当年因没有买到《eclipse》而愤恨的朋友这次终于可以一偿夙愿了。本张专辑的推出对于茶太来说也有着特别的意义，她在**ウサギキノコ**的官网上写道：eclipse是一张给自己的流转人生带来转机的作品，这次加入了三首新曲重新推出，寓意着环与蚀的轮回，eclipse在制作时花费了大量的精力，赋予其完整的物语性，要在已经完成的专辑中加入新曲并不容易，基于各种考虑，最后选定了三首以eclipse之后的一段时间为视点的歌曲，希望能让最终的结局稍微变得开心点，另外就是考虑到自己的喜好，为封面上的主角二人加上了兽耳，兽耳最高！（茶太你不能这样啊！OTL）



CD名：Arco-Iris
团体：ABSOLUTE CASTAWAY

《Arco-Iris》是ABSOLUTE CASTAWAY发行的第九张CD，走的还是同人音乐界盛行的物语风，讲述了一个黑发琥珀眼眸的孩子和被冠以“虹之女神”之名的少女共同迎接漫长灰色时代的终焉，迎来希望之光明的故事。听惯了ABSOLUTE CASTAWAY玩和风，这次听他们玩幻想世界民族风，依然是如此惊艳。



CD名：Departure -Gate I-
团体：TraumGrenze

为了用电子音乐构筑次时代音乐的物语性，以幻想诗的形式编织处于梦想与现实境界的音乐世界，TraumGrenze在2008年夏天结成了.TraumGrenze在德语里是“梦之境界”的意思。其中负责作编曲的是活跃在电子音乐界的Trance巨匠Tsukasa（他主要活跃在Sound Online这个团体里），作词是Rhea，主唱是十分适合唱电子的KEI和umi，《Departure -Gate I-》是该团的第一张专辑，虽然是新团，相信他们明快的电子曲风、流畅的编曲和洋溢着热情的演唱一定会令你过耳难忘。



CD名：Rebirth+
团体：Link to you

Link to you是由SHIKI负责全部作词作曲的TRANCE团，因为曲风一直是走的是电子路线，所以名气并不特别高，但对于Trance曲风的爱好者来说，Link to you几乎就是品质的保障，今年五月LTY推出的以漫画《蔷薇少女》中登场的7位人偶少女为印象创作的全7曲专辑《Trancer Doll's》，至今仍是是笔者非常钟爱的一张Trance曲集。这次C75上推出的《Rebirth+》是LTY的第五张专辑，包括两碟，一张全8曲的Vocal集，一张全9曲主要以Trance为中心。第一张Vocal集并没有走完全电子化的路线，而是融合了更多的POP感觉，虽然还是能从编曲中听出浓浓的Trance风。



CD名：LunA NocturVia
团体：Pizzicato Strings

《LunA NocturVia》本是连载在Pizzicato Strings网站上的小说，C75推出的这张全8曲的CD是以这部小说的故事情节为背景创作的印象专辑。由masayan负责全部的作编曲，Pizzicato Strings作词，鄙祐担任插画，演唱者包括**サリー**、NAKI、**やなぎなぎ**、洸等人，曲风是偏向东欧的宫廷风格，同时融合了电子和ROCK，几位主唱的声线都相当柔和优美（除了那首男Vocal，实在有点煞风景）。特别推荐Track 02的标题主打《LunA NocturVia》，将故事中两个人宿命的纠缠表现得恰如其分。一个在月夜中寻求救赎，另一个在纠缠的咒缚中；一个追寻着真实，另一个想要斩断梦境，继承命运的人们，追求着虚幻，那是相遇的奇迹……



CD名：Ende der Traumerei
团体：AYUTRICA

AYUTRICA是 由AYU、tori、Heidi、Hearty Smile Factory（星鱼有香&【S】）于08年结成的同人音乐团体，其中AYU和Heidi负责构思故事大纲和作词，tori担任设计和绘制封面，【S】是歌曲的制作人，星鱼有香一人担纲全部歌曲的主唱。《Ende der Traumerei》是AYUTRICA制作的第一张专辑，属于物语CD的范畴，标题的意思是“终结的幻想曲”，整张CD讲述了一个发生在中世纪欧洲宫廷里的故事，管风琴、庄严的和声、各种音效的使用以及主唱纤细高亮的声线为大家营造出了一种暗黑世界的哥特寓言式的氛围。某国的皇女爱上了自己的姐姐，姐姐却要嫁给表兄，无望的爱情，被囚禁在玻璃之城。少女在两人结婚的当天将匕首刺进了自己的胸膛，鲜血染红了利刃，此刻将要告别这个世界。交差着的两个世界，是否还能延续少女温柔的梦境？





CD名：白縫いカサブランカ
团体：petal

petal 的第二张 CD，主创人员包括悠花、ふれこ和イオリ，据说出这张专辑是为了表达对优美的日本语的热爱之情。专辑走的是和式歌谣路线，编曲和演唱都流露出浓郁的江户风情。推荐给喜欢和风歌谣的朋友们。



CD名：アクルグ解析による自由への教唆
团体：love solfege

Love solfege' 出的物语 CD 一向是每届 CXX 必收之物，这次的专辑，是以“救出少年”为主题的解谜游戏，最早从无数的信息中感受到那份思念的是作为邻国国王的你，你为了让少年重获自由而进行着教唆，故事讲的不外是中世纪背景下的人族与魔族之争，整张专辑也围绕这种充斥着法术与魔怪的奇异氛围展开，有点像在听魔幻电影的原声碟，Vocal 方面有片雾烈火、Jenya、樱庭わかな、鲇、ぬき、西泽はぐみ等 6 名实力派歌姬加入，由她们来共同演绎的这个布满谜团的故事，你有把握找到解答吗？



CD名：月供调 [glg+]
团体：ねこバナナ

《Omega 的视界》是一款带着暗黑感觉的幻想系同人游戏，之前也出过 Vocal 集，みとせのりこ和三泽秋都曾经为这款同人游戏演唱过歌曲。本次发售的《月供调》中的歌曲全都是新创作的歌曲，前三曲的演唱者为很适合《Omega 的视界》奇幻世界观，有着秀美声线的みとせのりこ，第四曲则是由在本届 C75 上大活跃的茶太演唱，四首歌曲都将被用在《Omega 的视界》的后续章节中。

CD名：(KIYO)Vocal Selection
歌手：KIYO

水月陵是大家非常熟悉的美少女游戏音乐作曲家，曾为《朱 -AKA-》《七色星露》、《恋姬无双》、《そして明日の世界より——》等作品创作过歌曲，她本人也以 KIYO 的名义担任 Vocal，本次 C75 上贩卖的是水月陵自己担任 Vocal 的一些歌曲的选集。水月陵的声线相当厚实稳重（或许应该说是御姐声 XDDD），唱起歌来总是带着一股挥之不去的演歌风，仿佛将人带回了上世纪 7、80 年代，因为整张专辑中的歌曲都是从不同游戏中收录而来的，所以风格混杂，比较推荐里面的慢歌，也不是说她的电波歌不好，实在是听到水月陵老师唱歌感觉好微妙啊！



CD名：夕星ノスタルジア
团体：HaMing

本届 C75 上新团的表现分外抢眼，HaMing 也是其中之一，这张《夕星ノスタルジア》是他们推出的第一张专辑，由枫菜秋乃绘制封面和插画，铃木摩美负责作曲，翡翠担任作词，同时这两位也是主要的 Vocal，整张专辑交织着念白、纯音乐和歌曲，怀旧的曲风和舒缓的演唱给人一种说不上的怀念感觉。那是消散在夏夜的的花火，追逐着风的入秋散步道，流转而逝的季节和残存心中的回忆。



关于 C75 的音乐巡礼到这里就要结束了，因为篇幅和其他原因的一些限制，并不能将 C75 上出现的所有优秀的专辑都推荐给大家，不管怎么说，音乐这个东西，挑自己喜欢的就好，如果本文写到的这些专辑你都能够喜欢，那么将是笔者最大的荣幸。

DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY!

C75同人游戏作品扫雷推荐

文 / 水雨月☆冰璃（蓝天使制作组）
特别感谢 / FLAT

相对以往的 Comike 展会而言，本届 C75 上已经完成的同人游戏的数量要相对少一些，大部分作品都只是发布了一个体验或者预览的版本。还有，因为是冬季 Comike 的缘故，总是习惯在"博丽神社例大祭"上发布东方新作体验版然后在夏季 Comike 上发布完整版的神主 ZUN（上海アリス幻樂団）也没有参加这次的展会。同时，著名同人游戏制作组"黄昏フロンティア"也没有参加，这两大同人团体的缺席，可说给 C75 带来了一点小小的遗憾。冬季果然是适合休息的季节吗？——那么，C75 同人游戏扫雷战现在开始！

EASY GAME STATION－『特急天使』

游戏类型：动作赛跑　　游戏容量：500MB



EGS 算是一个国人都比较熟悉的同人游戏制作组了，从 N 年前的『Duo Princess』开始，这个制作组就被国人所熟知，现在每年 EGS 公布新作的时候都会吸引相当多国人的目光。『特急天使』是 EGS 在 C75 上发布的新作，故事发生在一个剑与魔法的世界之中，而类型为动作赛跑类。

主角介绍：

聊天时被人称作少女（名字由玩家决定），每天都在充满活力地奔跑并送交着邮件。

为了自己所梦想的「特急天使」的称号而努力着。

游戏综合评测：

EGS 出品的同人游戏一向都以简单且游戏性高著称，本作自然也有着相当不凡的素质。虽说游戏类型是动作赛跑，但实际玩法还是多种多样的，单人游戏时的关卡舞台分为在限定时间内抵达终点、和对手赛跑、躲开巨大 Boss 的追击到达终点等等，有着精彩的内容，游戏的 3D 画面也很漂亮养眼，操作起来手感非常不错。另外游戏的对战模式也是个不错的选择，最多 4 人参战，那种好友之间相互比赛的感觉绝对是很有趣的。



橙汁 – 福袋つぽい CD

游戏类型：包含三个游戏作品　游戏容量：约 300MB

橙汁在本次 C75 上发布的 CD，里面包含三个游戏。“100% おれんじじゅーすっ！半熟版”是橙汁的最新作，游戏方式类似大富翁，个人推荐。“スグリ体験版 C70 Ver.”是橙汁以前的 STG 作品『スグリ』的体验版，这个作品很古老，在国内也比较有人气，感觉这次是被橙汁放在 CD 里面用来凑数加再宣传的作品。至于“あのサークルの BL ゲーム”……这个游戏推荐给腐女们……

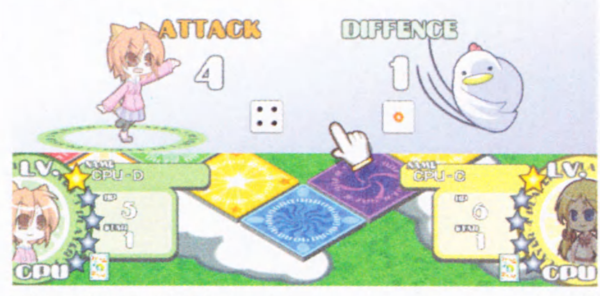
这张 CD 里面个人推荐的作品就是『100% おれんじじゅーすっ！半熟版』。橙汁的处女作是『くりすまシュ～』，但是其被国人熟知的作品要到他们的『スグリ』(国内玩家一般直接把游戏名字叫做『橙汁』)，这个射击游戏的玩法多种多样，而且画面表现也很丰富，橙汁这个制作组在这部作品之后逐渐被国内的 STG 爱好者们熟知。在这之后橙汁制作了『スグリ』的对战篇 STG『acceleration of suguri』，它的人物和世界观、背景等方面和『スグリ』并没有多大的区别，但是游戏方式改成了对战类 STG，在游戏中的每一个关卡都要和对手进行对战。橙汁出品的 STG 游戏当中笔者认为素质最高的是『空飛ぶ赤いワイン樽』，于 2007 年末的 C73 发布。



游戏综合评测：

游戏方式类似大富翁，操作简单且游戏过程轻松欢快，游戏系统的设计也比较有意思。游戏的最终目标非常简单，就是你要抢在其他对手之前率先达到 Lv5，走到不同的颜色的格子上会有不同的效果。数回合之后红格上会随机出现 Boss，因为掷骰子是随机的，所以要充分利用好卡片才能够获得胜利。『100% おれんじじゅーすっ！半熟版』属于轻松愉快的小品级游戏，并且支持联网对战。





多人联网对战的时候会比一个人玩有趣许多，推荐给喜欢这类游戏的玩家。

飞翔システム – マジカルバトルアリ – ナ 魔法少女武斗祭 –LYRICAL PACK–

游戏类型：3D 动作对战类　　游戏容量：900MB

这个游戏是由 Fly-System（国内一般叫做飞翔组）制作的 3D 动作对战类游戏。其完成版在 C74 第二天 (2008 年 8 月 16 日）正式发布。在本次 C75 上，Fly-System 发布了一个基于 C74 发布的游戏本体的游戏补丁，官方名称为“–LYRICAL PACK–”，国内一般叫奈叶包。奈叶包更新了新的人物、新的对战地图、BGM，还有 Guest 绘制的美丽壁纸。

这个游戏参战的角色有：
奈叶『魔法少女奈叶 A's』
菲特『魔法少女奈叶 A's』
小樱『魔卡少女樱』
绮罗『魔法少女绮罗与沙罗』
沙罗『魔法少女绮罗与沙罗』
莉娜『魔剑美神』
娜卡『魔剑美神』
歌莉『咕噜咕噜魔法阵』
露露『魔法少女武斗祭』(游戏故事模式的原创角色）
诺威尔『魔法少女武斗祭』(游戏故事模式的 Boss 角色）
大奈叶『魔法少女奈叶 S's』(C75 补丁追加角色）
维塔『魔法少女奈叶 A's』(C75 追加角色）
八神疾风『魔法少女奈叶 S's』(C75 追加角色）









Fly-System 这个制作组并没有历史可以追寻，『魔法少女武斗祭』是他们的处女作，让人不得不佩服制作组的实力。另外值得一提的是，本作品目前在国内已经非常有人气，已经有汉化组跟随游戏的补丁更新进度在不断推出最新的汉化版游戏，同时，相关的论坛和玩家群也在日益壮大。

游戏综合评测：

作为一个动作对战性质的游戏，本作还是存在着不少的问题。其中人物动作稍显僵硬是比较明显的问题，另外，游戏的操作感虽然还不错，但是也不是很完善。不过游戏的制作组一直在推出最新的游戏补丁修正游戏存在的问题，这些问题也在后来的版本中得到了改善。

而且这个游戏的单人部分称不上多有意思，难度也不低，即使是选简单的难度，相信每个人物后面 Stage 的 1 对 N 战斗也足够让新手抓狂的了。所以，建议新手玩家从和同样级别的朋友联网对战开始学习这个游戏，搭配游戏华丽的打斗特效和热血动听的 BGM，相信即使你是新手，和朋友的联网对战也会让你玩得热血沸腾的。





RefRain ～ prism memories ～

游戏类型：纵版射击类　　游戏容量：100MB

同人游戏制作团体REBRANK的Project Blank(P.N.B)第二作，这个制作组的第一作是『二次元狂热』三期杂志光盘上的『五月雨』。在这个故事中，人们需要在电子神经网络的世界中构成记忆的外壳，以保持自己的存在。为了知道自己的目的，为了寻找那些重要的回忆，少女们向计算机网络「M.R.S.」潜入……

作为 Project Blank 的第二个作品，『RefRain』从 C70 发布第一个 Preview 版之后就一直参加每年的夏冬 Comike，继续发布游戏的最新 Preview 版。这次的 C75，REBRANK 继续给我们带来了一个『RefRain』的 Preview 版，虽然这个游戏的 Preview 版本只包含三关，但是其系统和操作完成度，还有世界设定都已经相当完善。

另外，提起东京电机大学和 Amusement Makers，我想喜欢东方系列 STG 的玩家都应该有所了解，因为东方 Project 的神主 ZUN 本人也是从那里毕业的，至于制作组 REBRANK，它是在『五月雨』开发基本完成之后从东京电机大学的 Amusement Makers 独立出来的制作组。

Amusement Makers，这是在东京电机大学理工学院活动着的非公认的同人游戏制作小组，成员是理工学院的学生，和大学本身关系不大。AM 大部分学生从学校毕业后就离开并创建了新的小组，REBRANK 就是其中的一个。所以到现在为止，Amusement Makers 有了数代的成员，大部分学生毕业后的活动就不再以 Amusement Makers 的名义进行了。另外像我们熟悉的 ZUN（东方 Project）、还有和东方 Project 相对应的西方 Project 也是如此。（当时 ZUN 是在这个组织里的，制作东方前 5 作的时候ZUN一直和AM保持紧密的联系。）

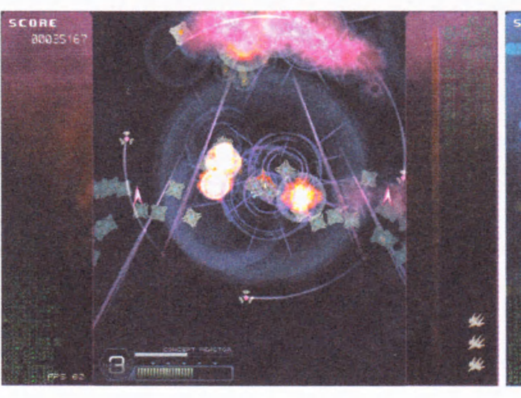
有人说『RefRain』的前作是西方 Project 的作品，这个说法是错误的。虽然 RABRANK 的成员和西方 Project 有一些关联，但是『五月雨』和『RefRain』并非西方 Project 的作品。不过从东方 Project 到西方 Project 再到『五月雨』，经常会出现制作者、角色客串的情况，这也是大多数人把『五月雨』误解为西方 Project 系列作品的原因。

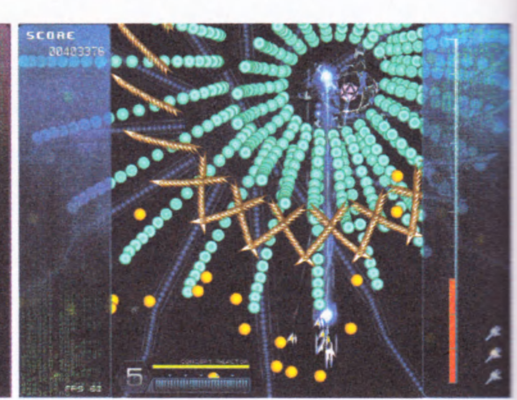
西方系列到现在为止总共有三个作品：秋霜玉、稀翁玉和幡紫龙。其中最新作幡紫龙的最终完成版在 C74 上发布；西方 Project 的主要制作人 pbg 现在以**“瞬殺サレ道”**的名义进行各种同人游戏创作活动，和 REBRANK 并没有太大的关联（pbg 曾经以‘程序协助’的身份参加过『五月雨』的制作。他也在早期东方作品的 STAFF 名单中出现过。）。



游戏综合评测：

REBRANK 的游戏作品一向讲求紧迫感和速度感，这样精准的操作就非常重要。而本作无疑在各方面表现都非常优秀，每一作历时几年的缓慢制作也让游戏本身具备了超高水准的素质。『REFRAIN』无论是在画面、操作、音乐等各方面的表现都非常的优秀，同时也具备了自己独特的游戏性。对于这个精美的游戏，我唯一想说的就是绝对推荐！







えーでるわいす － 花咲か妖精フリージア

游戏类型：动作类　游戏容量：20MB(C75 VER)

同人游戏制作组**えーでるわいす**的作品『**花咲か妖精フリージア**』在 C75 放出了一个类似动作试验性质的最初游戏版本。虽然是只提供 DAY1 试玩的作品，但是游戏的操作感和画面都已有了极高的水准。

『**花咲か妖精フリージア**』的原作其实是该制作组在 2005 年 12 月正式公开的画面固定的动作游戏『**花咲か妖精**』。在原版的游戏中，游戏的背景为 3D，但是游戏人物却是以 2D 的方式呈现出来的。作为 2005 年末公开的原作，虽然有着质朴的画面，但是却拥有丰富多彩的人物动作和攻击时的一流爽快感，同时，被打飞的敌人可以攻击到其他敌人的设定也得到了玩家的认可和好评。

游戏原作故事讲述的是作为花之妖精的主人公，面对每天向还未开放的鲜花袭击而来的害虫，顽强地坚守在未开放的花朵旁并一直保护着花。花的开放一共需要四天的时间，因此原作的流程也是四天，四天结束后，若保护成功，鲜花就会盛开，迎来游戏的结局。C75 发布的『**花咲か妖精フリージア**』画面和人物都改用 3D 方式呈现，但是在故事内容和游戏方式上和 2005 年末公布的原作并没有太大的区别。不过，估计等到鲜花盛开所需的天数（关卡数）倒是会有所提升。

关于**えーでるわいす**这个制作组，他们在国内最知名的作品是 STG 游戏『ETHER VAPOR』，这个游戏凭借其精美的 3D 游戏画面和爽快的操作感赢得了我们国人的关注和喜爱。『ETHER VAPOR』这个游戏制作历时比较长，其完成版在 2007 年末的 C73 上正式发布，C74 的时候制作组发布了这个游戏的 Boss Rush 版。另外这个游戏还有国人制作了中文化补丁，喜爱 STG 游戏类型的朋友不妨关注一下这个作品。

游戏综合评测：

本游戏是**えーでるわいす**的处女作的重新制作版本（叫复刻或者加强都不合适），因为虽然故事和游戏方式没什么变化，但是游戏本身可是彻彻底底地重新做了一遍。从 C75 发布的版本来看，游戏的操作感相当爽快，比起原作也有所加强。3D 的游戏背景和人物很华丽，最重要的一点是游戏的人物很萌。而且，只要玩过『ETHER VAPOR』的玩家都知道，**えーでるわいす**制作的游戏都拥有极其华丽的画面和爽快的操作感。所以，这个游戏也一定会是一部非常优秀的作品，期待未来 Comike 上制作组的新动作。







eXceed3rd-JADE PENETRATE-BLACK PACKGE

游戏类型：纵版射击类　　游戏容量：体验版 300MB



同人游戏制作组天然素材的新作。游戏类型为纵版射击，在 C75 上发布了一个包含 3 个关卡的体验版，正式版本官方宣称是 2009 年 8 月发售预定，也就是在 C76 的夏 Comike 上发布正式版。

这个作品是 C72 上正式发布的同人作品『eXceed3rd-JADE PENETRATE-』的强化版本，被官方定义为 eXceed 系列第 3.5 作。本次的加强版从各方面来讲都非常有诚意，加强后的画面系统甚至游戏玩法等等都比起原作有了相当幅度的调整。

『eXceed3rd』原作水平就不低，这个同人游戏最为人称道的就是它的超强 CV 阵容，找来了远藤沙哉、田村ゆかり、榊原ゆい、ひと美、水树奈々、伊藤静等大人气 CV 参战，游戏的官网在原作（2007 年,『eXceed3rd-JADE PENETRATE-』）正式版发布之前还放出了声优的特别广播剧场。这可是 CV 控们绝对不可错过的一款同人游戏。

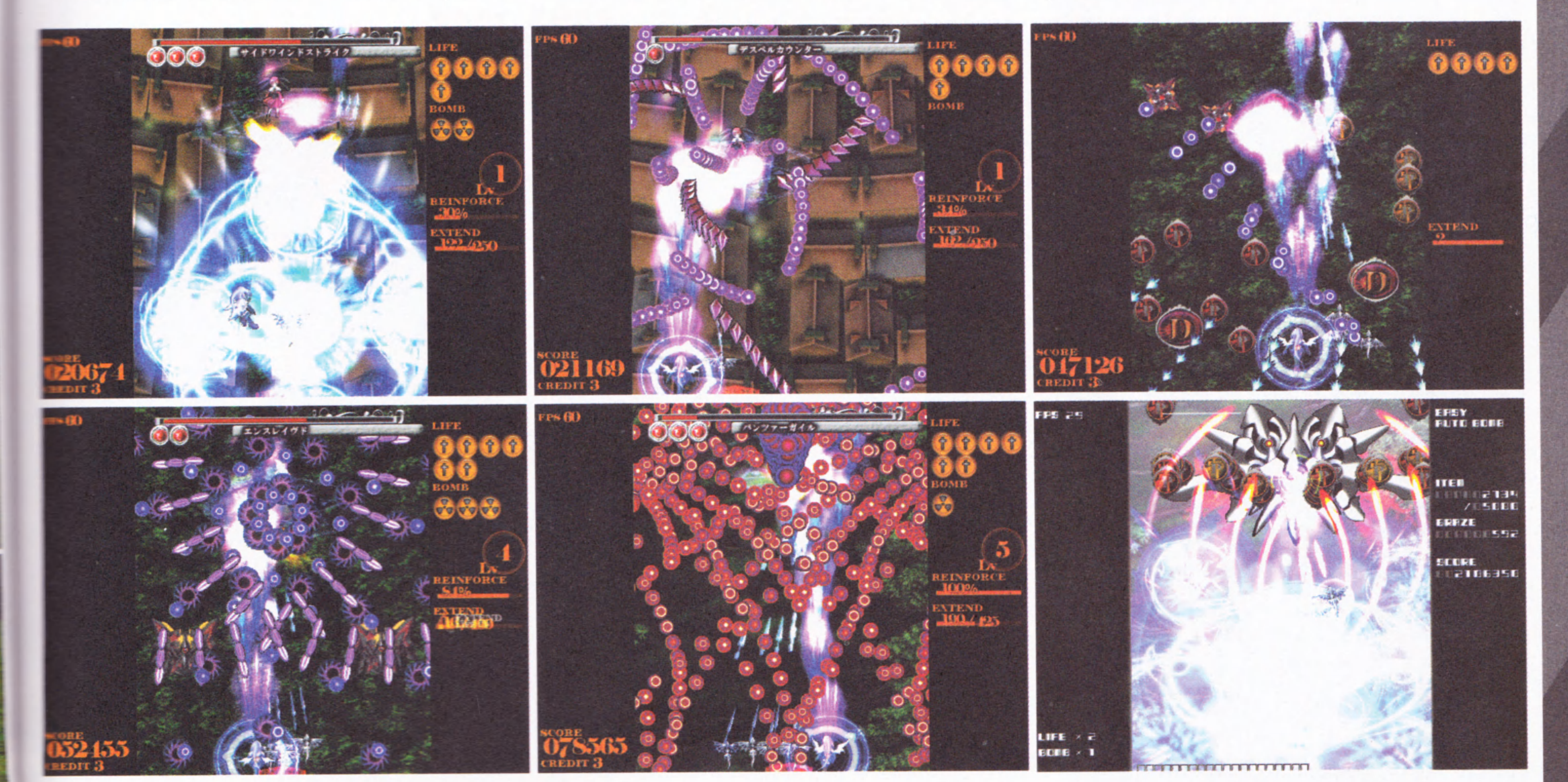
“天然素材”在日本的同人游戏制作团体中也算是相当有实力的存在了，其在 2007 年初，由之前一直在从事同人活动的 FLAT 成立，实际上 FLAT 这个同人游戏制作团体自 2006 年夏季 C70 上以同人的身份发布了『eXceed2nd』和上期介绍的『Killer Queen』之后就没有再继续进行同人活动，之后的同人活动都是以新成立的“天然素材”的名义进行的。而在 2008 年末，随着 PS2 版的『Secret Game -Killer Queen-』逆移植 PC，FLAT 也正式宣布，完全终止同人游戏活动，开始了商业运作。

而天然素材这个团体，就是 FLAT 以后继续进行同人活动的存在。以后天然素材的新作非常值得大家期待哦。



游戏综合评测：

本次的加强版在画面和系统上都有了很大的提升。系统方面，比起原作来，新增加了特殊攻击（C 键）和可以很大程度降低游戏难度的 AutoBomb，游戏性虽然没有『eXceed2nd』那样优秀，但是本身也是相当不错的。不过这次加强版由于系统的改动，玩起来反倒没有了原作的一些爽快的感觉。不过特殊攻击系统的创新还是非常棒，游戏画面虽然依然是 2D，但是场景和特效的华丽程度也都大幅度提升。不过游戏对系统的要求同样提高了很多，不知道制作组是否会在正式版对游戏进行优化。按照现在的画面，游戏对系统的配置要求也还是很高的。



2CCP– DYSNOMIA

游戏类型：第三人称对战射击 游戏容量：100MB





本作是 2CCP 所制作的 TPS（Third Person Shooting Game: 第三人称视点射击游戏），游戏的主要目的为操纵五个机械少女以及她们身上各有个性的武装来击败敌人。游戏不仅支持单人模式，更支持联网对战模式，最大可以容纳 8 个人进行对战，有队伍对战和生存模式等游戏方式。2CCP 官方宣称在游戏发布的同时，将在主页中开设服务器。如果你喜欢这个游戏，不妨好好利用联网功能。

2CCP 的处女作是『ふ～ばく！』，同样不太被国人熟知。但是这个制作组的两个游戏，相信在国内还是有不少朋友知道的。其中一个是 3D 背景 +2DSTG 操作方式的横板射击类游戏『VALSTAR – 机动妖精』（这个也是机械少女题材的啊……），另外一个是在本作之前制作组发布的 2D 横板动作游戏『マジカルホップ –MAGICAL HOP–』。

游戏综合评测：

『DYSNOMIA』的游戏类型在日本的同人游戏作品中算是比较少见的，这种游戏类型还是欧美的游戏玩家会更加偏爱一些。2CCP 在制作本游戏的时候也暴露了很多不足的地方，游戏的操作舒适度和游戏系统方面还有一些很明显的缺点存在。而且该作画面质量并不算高，在同人游戏作品里大概是中等水平。不过打起来的话，华丽度还是有的。总之，这个游戏推荐给各位的理由就是：同人游戏里面难得一见的 TPS 游戏和还算可以接受的操作感以及多人联网对战。







OHBA 堂 – あけぶれ～ MORNING STAR GIRLS ～

游戏类型：动作射击类　　　游戏容量：600MB

『あけぶれ～ MORNING STAR GIRLS ～』是日本很有历史的同人游戏制作团体 OHBA 堂的最新作，号称为弹幕、激光、铁球最强的游戏作品。本游戏属于清扫舞台型的射击游戏，主角需要在敌人和子弹中前进，并且打倒在每个舞台最后等待的 Boss，完成舞台清扫。

游戏制作组 OHBA 堂宣称本作是对射击游戏的一种全新的挑战，挥舞铁球进行攻击是游戏的主要特色。因为这种崭新的要素，所以游戏也可以被定义为动作射击游戏。

另外，这个同人游戏的 CV 也强大到逆天，堀江由衣、釘宮理恵、後藤邑子、辻あゆみ、広瀬正志、松岡由貴等大牌一线 CV 均有在这个游戏中演出，OHBA 堂作为一个同人游戏制作组，其能力非常让人惊叹。这个老牌制作组的代表作为非二次原创的同人横版射击游戏作品『天使轨迹』系列（目前总共出了两作，推荐第二作），此外，OHBA 堂创作的东方二次同人对战类游戏『东方幻想连锁』在国内也颇有人气。另外值得一提的就是长期和 OHBA 堂合作的音乐制作团体植木屋，他们的音乐非常出色，所以即使玩不到游戏，找来 OHBA 堂作品的 OST 听听，也是非常不错的选择。

近年来 OHBA 堂的作品比较特别，那就是他们的每一作都一定不能在国人的中文操作系统上顺利运行，只有用日语操作系统才能够顺



利运行游戏，这也是让很多国内玩家头疼的地方。

游戏综合评价：

大牌 CV 演出搭配华丽的游戏画面，以及铁球攻击的一流爽快感，绝对是射击游戏爱好者的第一选择。但本游戏依然保持了 OHBA 堂作品的一贯传统，就是非日语的操作系统根本无法运行游戏，连执行游戏的 exe 文件时都不会有任何反应，所有流行的转区工具都基本无效。我想这个问题应该是阻碍这个游戏在国内传播的最大问题吧，不过在 Vista 系统下倒是可以运行游戏。所以，真正想玩到这个游戏的玩家，只有等国内高人破解区域限制或者使用 Vista 系统运行游戏了。不过话说回来，用 Vista 的人应该也不少了吧……

こすぷれ喫茶娘々 －アマツカミの巫女－妖狐战奇谈－

游戏类型：纵版射击类　　游戏容量：200MB








这是こすぷれ喫茶娘々在C75推出的18禁射击游戏，游戏类型是弹幕[哔——]STG。游戏的特点是背景使用了3D效果，同时人设和游戏的CG也都非常漂亮。这个制作组的作品中虽然有18禁，但是目前来看他们还是以制作全年龄作品为主的。其制作组下的全年龄作品有三个，分别是早期的（2003.8/13）『爆に負けないハートの形 2nd Edition』、（2003.12/30）『ぷちKANON AIR』、（2004.12/30）『それゆけあゆちゃんはんまー』和最近两次Comike上发表的以『魔法少女奈叶』为题材进行二次创作的同人射击游戏『魔砲少女リリカルなのは弾幕STG』（2006.12/31）和『魔砲少女リリカルなのは 2nd ただいま弾幕 Chu!』（2007.8/17）。18禁作品有三个，分别是（2005.12/30）『ポリンだまオンライン』、（2006.8/13）『RO爆裂ばにっく！』和本次的『妖狐戦奇譚』。

这些游戏作品虽然包括游戏性、操作在内等等的综合素质都不太高，但是人设和CG都非常漂亮，如果喜欢他们作品的人设，不妨去试一试他们之前的作品。

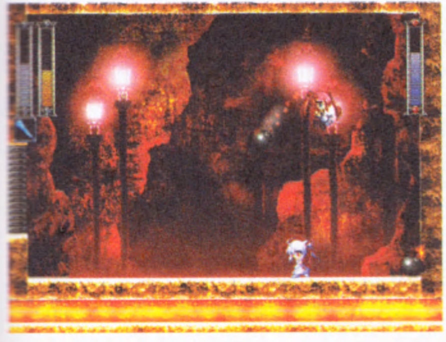
游戏综合评价：

18禁弹幕STG，游戏的画面比较漂亮，操作起来还算是很舒服的（比起こすぷれ喫茶娘々之前两个以『魔法少女奈叶』为题材的STG的操作感强太多了……）。漂亮的人物CG和舞台的3D背景是游戏的亮点所在，另外18禁部分的设定也很邪恶，伴随着攻击，让女孩身上的衣服一件一件地[哔——]。虽然系统方面差强人意（嗯，基本上照搬东方……），本游戏的综合素质也能处在同人作品的中上游水平。所以，怪叔叔们，不用在意其他人的目光，请尽情地向这个游戏冲过来吧。

erka：es– RosenkreuzStilette Freudenstachel

游戏类型：动作射击闯关类　　游戏容量：300MB

“erka：es”在C75上发布的新作体验版，游戏方式是经典的洛克人模式（动作射击闯关类）。由于是体验版的缘故，游戏没有Story Mode，只有Arcade Mode。有三个可选择的关卡，所以能够对战的Boss有3位。在C75的体验版本中并没有新角色出现，而是使用了处女作、同时也是前作『RosenkreuzStilette』中的Freudia做主角。但有一个变化是，主角的基本子弹也是要消耗魔力的，虽然消耗量很低。不知道游戏的正式版中是否会沿用这个设定，如果保留的话，无疑将大幅增加游戏的难度。另外游戏中值得一提的一个亮点就是那经典的Game Over图，究竟具体是如何经典……还是请大家亲自尝试一下这个游戏为好。





游戏综合评测：

erka：es这次并没有把第一作的Grolla模式重新补完，而是做出了以Freudia为主角的新作品。

这次体验版的3个关卡给人的印象有一些前作对应关卡的强化版的感觉，路线有时候感觉会比较熟悉。不过游戏的难度却有了大幅度的提升……大家自己体会一下，应该就知道这个游戏有多么难了。本作的画面虽然是2D，但依然非常华丽。游戏系统也很有钻研的价值，操作感非常不错。推荐给喜欢以超萌的少女为主角的动作游戏玩家。

最后的话

最后，还要推荐两个文中没有提及的ADV游戏，它们分别是『うみねこのなく頃に episode4』和『演環偲劫 ~scenical distrace,broodless vision~』。ADV最主要的，还是看作品是否有吸引人的精彩故事，而这两个ADV的故事性都非常优秀，『うみねこのなく頃に episode4』相信在国内很快就会有汉化版跟上了，毕竟，龙骑士07的海猫系列现在在国内也是颇具人气的。另外一个『演環偲劫 ~scenical distrace,broodless vision~』在本次的C75上只推出了一个体验版，但其优秀的故事无疑已经展现了出来。本着剧透不人道的原则，笔者建议大家还是自己去体验一下游戏吧。

那么，本次C75的同人游戏介绍推荐文到此也就告一段落了，本次冬Comike上发布的同人游戏并不多，但是能够挑选出来的精品却不少。虽然有些游戏还未完成，不过哪怕仅是在一个短小的体验版里，制作组也确实把游戏的超高素质在大家面前呈现出来了。未来在日本同人游戏领域，大家可以期待的新作很多哦。让我们一起等待2009年夏季，C76的来临吧！▲



枯叶飘散　秋风悄逝
然后　冬日来到
恋人去往屏幕的远方
人生在世　踌躇于市井　逐流于日常
思念　随之彷徨
唯有无常的冬雪，总能知晓他们的去向
不——未输于从前，却忧心后往。

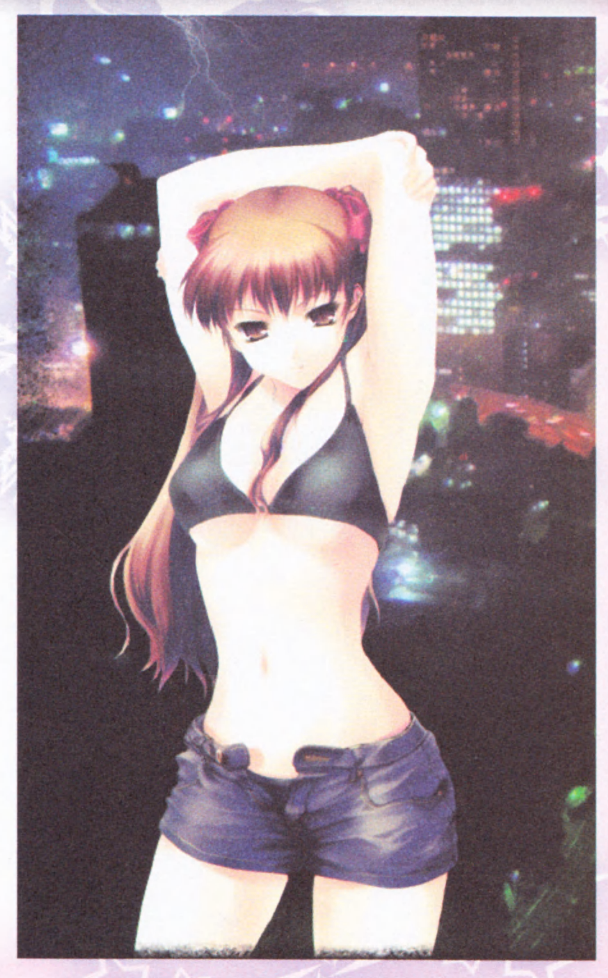
藤井冬弥的忧郁

郁系游戏始祖『WHITE ALBUM』和它的创作者们

文 / 瓦拉几亚之夜（萌文化研究社总版主）

『White Album』——这并不是披头士乐队的那张专辑，而是老牌 Galgame 公司 Leaf 在 1998 年推出的一款 Galgame。2008 年，Leaf 在《电击 G's magizine》8 月号上宣布，将在 PS3 上重制这款十年前的游戏，并会在游戏发售之前推出漫画和动画，顿时在玩家中掀起了一阵波澜。

一时间，“四大人渣男主角之一复活”之类的言论传遍网络……



所谓“四大人渣”

实际上，『WHITE ALBUM』的男主角到底渣不渣先不说，“四大人渣”这一提法本身就很成问题。

一般而言，所谓“四大人渣”指的是『WHITE ALBUM』的藤井冬弥、『君が望む永遠』的鸣海孝之、『School Days』的伊藤诚和『SHUFFLE』的土见凛。虽然原出处在茫茫网络中实难考察，但笔者最初见到这种提法，大约是在 2006 年左右。妄揣一下始作俑者的心思的话，应该是因为看了『SHUFFLE』的动画版之后，对片中男主角土见凛左拥右抱的行为义愤填膺，便自己在 2005 年日本网络上流行的“三大ヘタレ主人公”——藤井冬弥、鸣海孝之、伊藤诚——的基础上再添进土见，按中国人的习惯凑成了“四大人渣”……

其实，这一做法就跟说“以前国内把 MV 称为 MTV”一样不伦不类。“**ヘタレ**”(Hetare) 这个词源于日本的传统艺术——落语中的“**へたれ**”，差不多等于中文里“半吊子”的意思（落语就是一个人拿着纸折扇不停地说笑话，理解成日本的单口相声就可以了）。“**へたれ**”在被网民（主要是 ACG 爱好者）在网络上改成片假名的“**ヘタレ**”后，就主要指 ACG 里那些既忍不住对不该伸手的女性伸手，事后又不愿负起该负的责任的，性格懦弱的男性。

到这里就很明白了，虽然**ヘタレ**也可以算成人渣中的一种，但把**ヘタレ**和人渣等同起来，根本就是混淆了概念。一般在中文语境里提到人渣，首先想到的不会是优柔寡断的废柴；而且，原本的“三大**ヘタレ**主人公”是指游戏人物，土见凛在游戏中并没有表现出特别显著的**ヘタレ**特质，把他凑入四大之数，显然缺乏说服力。要说这四大是以改编后的动画为基准的话，那就更说不通了：当时的『School Days』还没被改编成动画，『WHITE ALBUM』的动画到现在才刚刚开了个头，还没有的东西，怎么就能给

定性了呢？

话说回来，这藤井冬弥虽然脱得了“四大人渣”的干系，但“三大ヘタレ主人公”的名头，那可是坐得实实的。不过，也有不少最近补完了『WHITE ALBUM』的玩家会发出疑问：这藤井冬弥要说ヘタレ也是有一点的，不过，怎么着也算不进“三大”啊。那某某、某某、还有某某某，比他ヘタレ多了，怎么都没进？——那就得从『WHITE ALBUM』这款游戏的时代背景讲起了……

【高桥龙也的新创意】

『WHITE ALBUM』发售于1998年5月1日，当时正值Leaf通过『雫』(1996年1月)、『痕』(1996年7月)和『To Heart』(1997年5月)这“视觉小说三部曲”打倒前霸主Elf，风风光光地登上业界帝王宝座之时，用“会当临绝顶，一览众山小”来形容当时的Leaf，一点都不过分。一般大家说起这三部曲，总免不了要提它们是如何将Galgame业界由以系统为主导扭转到以剧本为主导的方向上来的；但还有很重要的一点不可忽视，那就是由『To Heart』创造的“王道学园恋爱轻喜剧”风格。该作一改以往游戏色气过重的景象，把原本应该是游戏之本的H情节，变成了可有可无的游戏之末。『东鸠』(日本人根据『To Heart』的日文读音而创造的昵称）也因此而获得了比前两部多得多的销量和Fans，这些因『东鸠』而来的人构成了叶派（日本人对Leaf Fans的简称）的主力。

而通过视觉小说这一形式获得巨大成功的游戏制作人兼剧本家高桥龙也，其实是个非常喜欢玩桌上角色扮演游戏(TRPG)的人。此时他对视觉小说这种只能“看”故事的游戏方式已经有所厌倦，向往着做出一款能让玩家亲自体验主角心境的游戏。另一方面，高桥也对『东鸠』中的藤田浩之这类毫无个性可言的Galgame例牌式男主角心有不满，他认为这种



样子的主人公根本无法引起玩家的共鸣。他希望制作出一款不单单通过客观描述，而是让玩家自己主动去制造故事环境的游戏；同时，他又希望能让玩家在游戏中体验主角在自酿苦果后的痛苦心境。

于是，一个具有类似恋爱模拟游戏的约会系统，又有着视觉小说式大量对白和心理描写文本的游戏雏形就此诞生。而且，为了达到高桥龙也设想的、让玩家心理纠结的目的，游戏的主题也被定为“讲述男主角为了劈腿行为不被女孩子发现而惶惶不可终日的恋爱故事”。为了搞点不同于以往的女性角色属性，高桥把女主角定为偶像歌手，并且在游戏一开始就是男主角的恋人。

【传奇人物的接手】

这时，虽然游戏的企划已经完成，但按照公司管理层的意思，高桥不必再继续担任剧本，只需专心于整体协调的工作。而剧本的工作，就落在高桥亲自选定的新人——原田宇陀儿头上了。说起原田这个人，也算是Galgame界里的一个传奇：他对ACG亚文化本身就不太感兴趣，平日里不是在欣赏北野武和彼得·格林纳威（英国实验电影导演）的电影，就是在阅读伊斯雷尔·赞格威尔（英国犹太小说家、剧作家）和法月纶太郎（日本推理小说家）的小说，可以说，他就是一名文学青年。

鬼使神差地，原田宇陀儿在一个偶然的机会下玩了『雫』，一时性起，创作了一本『雫』的同人小说，又在一个偶然的机会下参加了一次同人发售活动，再在一次偶然的机会下被高桥龙也所赏识，最终以游戏剧本作者的身份进入了Leaf……高桥龙也把这个可以说是集全业界关注于一身的游戏剧本全权交给这个怪人担当，可以说是一种非常冒险的行为。但从另一方面来看，也许高桥正是看准了，只有这个门外汉，才能创造出他理想中的那种“突破传统法则束缚”的游戏……总之，原田把高桥交给他的任务按他自己的思维理解成了“要写出像伍迪·艾伦的电影剧本一样的文本”，立刻埋首到他自己的世界中去了。

当这个被原田自己形容为“如刹车坏掉的火车一般暴走的故事”的剧本交到高桥先生的手上时，他当时的感觉，按其自述来说就是“如同喝了用做饭剩下的灰煮成的汤”。但本人也爱不按常理出牌的高桥并没有推翻这个剧本，而是以“如果说『To Heart』是我的浪漫，那么就让『WHITE ALBUM』成为原田君的浪漫吧”这个理由，让游戏按时发售了（顺带一提，虽然Staff上的剧本只写了原田宇陀儿的名字，但根据游戏中的隐藏文件来看，Leaf的元老竹林明秀也负责了一部分日常对话）。

【刹车坏掉的火车】

1998年5月1日，这列“刹车坏掉的火车”被翘首以盼的、主要由『东鸠』Fans组成的叶派纷纷抢回自宅，一时之间，首发销售业绩倒也算是上佳。毫不知情的叶派怀着激动、欣喜而又崇敬的心情将光盘放入电脑中运行，结果——呜呼，哀号之声遍野。

『东鸠』的风格是校园恋爱轻喜剧，男主角藤田浩之非但无脸，性格也是几近于白纸。尽管是全屏出字的视觉小说(Visual novel)，但高桥龙也为了让游戏的风格显得更轻松，特地简化了文本，避免了长句的出现。而在『WHITE ALBUM』中，一切都改变了……

玩家一打开游戏，首先就会发现：本作并不是之前所熟悉的视觉小说系统，而是每周按指令行动一次的ADV。重点倒不在这里，而是……事件的发生完全是随机的，而主要剧情和日常对话还是分离的。完全双眼一抹黑的玩家，只能靠刷RP来追求自己心爱的MM。此外，因为缺乏业界常识的缘故，原田笔下的少女也没有足够的萌度，他那些优美得近乎诗歌的描写，却常常使整句话超出了ADV的对话框，给阅读带来一定的不便。

【男主角藤井冬弥其人】

前文提过，高桥早就先给男主角藤井冬弥内定了一个偶像歌手恋人森川由绮。按说玩家如果一直走由绮线的话，应该问题不大。但是，原田却让藤井冬弥整天望着屏幕里的由绮发傻。虽说由绮沉迷于工作而疏于与冬弥联络感情的行为也有些问题，但冬弥却是整天一个人在那里胡思乱想着诸如“由绮是不是背叛自己了啊、要不要主动放弃这段感情啊”之类乌七八糟的念头。那些对由绮“赤胆忠心”的玩家，看到这里肯定不会对冬弥有好感。总算，两个人最后互相确定了对彼此的信任，走向了幸福。

第二女主角绪方理奈则是由绮的竞争对手兼好友。她是整个游戏里人气最高的角色（在当年的Comike上，她的同人本数量超过由绮足足四倍有余，完全抢去了第一女主角的风头）。话说理奈因为看到冬弥与由绮如胶似漆的样子，充满了羡慕，禁不住开始接近冬弥。对于早就以国民偶像身份高高在上的理奈而言，只有由绮的男朋友冬弥，才是自己唯一可以对等谈心的男性。两人的感情在不知不觉中超出了友情的范围。冬弥此时十分彷徨，他既已察觉理奈的心思，却又不敢主动挑明，看得人极其窝火。最终，还是理奈敢爱敢做，主动逆推了冬弥。理奈和冬弥红杏出墙之后，单独跑去由绮那边，对她说出了本游戏最著名的台词：“我已经和你的男朋友睡过觉了。”……

原本个性内向的由绮在惊怒交加之下终于爆发了。她狠狠地扇了理奈一耳光——喜欢理





奈的玩家，此时可谓是看在眼里痛在心里。虽然耳光是由绮扇的，但她实在有充分的理由，怪罪不得。那么毫无疑问，所有的责任必须由那个躲在旁边偷看却无所作为的劈腿男冬弥来负。最终理奈放弃了自己的整个事业而选择与冬弥相伴，自问无法做到这一步的由绮承认了两人的感情而主动退出。然而，处于矛盾中心的冬弥在这场激烈的争夺中却始终给人一种无所作为的感觉。

其余诸女路线的问题与理奈线大体相似，都是冬弥与其他女性感情出轨，导致由绮与原本是好友的该女性关系恶化。冬弥在其中基本是逃避责任的多，主动承担的少。虽然之前 Galgame 里就有过不少狼心狗肺的男主角，但他们都是早已把道德感冲进马桶里的鬼畜流氓，并不会对自己的行为有任何挣扎和抗拒。像藤井冬弥这种既想猫儿偷腥、又犹豫不决，在不少时候还推卸责任的半吊子废柴，那时绝对是前所未闻。

这款与『东鸠』风格迥异的游戏，对『东鸠』玩家的冲击可想而知："怎么会有这么废柴的男主角啊！"、"这家伙真是无药可救了呀！"、"从没见过这么过份的男人！""**ヘタレ !! ヘタレ !! ヘタレ !!**"……因为对 Galgame 的观念依然停留在传统模式上，以及刺到现代年轻人不愿承担责任的痛处等等，男主角藤井冬弥的**ヘタレ**特质对玩家的打击极为沉重，一时间『WHITE ALBUM』的恶名不胫而走。但是，原田宇陀儿那独特的、如诗歌一般优美而纤细的文笔，以及游戏中那种侵蚀人心的痛苦与无助的彷徨感，依然令不少爱好文学和电影的玩家为之倾倒。

客观地说，『WHITE ALBUM』的评价是呈两极分化的，但在销量上，它已经是无论如何都不可能与『To Heart』相比了。此时又正逢『ONE ~ 走向光辉的季节 ~』发售，该作吸收了『To Heart』中玛露琪线的"泣"特质并将其重点强化为游戏主题，无论在口碑还是在销量上都取得了不俗的成绩。1998 年这两款游戏的一兴一衰，标志着业界的王位开始由 Leaf 转交给 Key。从此整个业界进入"泣系"的时代……当然那都是后话了。

【Leaf 的内部纷争】

虽然销量有所下降，但毕竟瘦死的骆驼比马大，『WHITE ALBUM』至少还不是赔钱货，高桥龙也、原田宇陀儿和竹林明秀等人在社内的地位并未因此动摇。1999 年，他们三个继续主导了『To Heart』的 PS 移植工作，原田主笔写了新增的雏田理绪路线。此作的销量延续了在 PC 上的大成功，多少算是挽回了面子。

2000 年，高桥龙也又和新人椎原旬合作创作了『Magical Antique』。椎原旬此人的才华捉襟见肘，和高桥、原田、竹林等人相比有着巨大的差距，做出来的游戏也是素质平平。叶派们在失望之余，不禁怀念起两年前的『WHITE ALBUM』起来。诸如"现在想想，那个『WHITE ALBUM』还是蛮好的嘛"、"是啊是啊，虽然男主角是个不折不扣的废柴，但正是因为这样的男主角在现实中普遍存在，游戏才令人震撼，不是吗？"之类的风评也逐渐出现。一些激进的叶派甚至在 Leaf 官方 BBS 上发起骚动。

要求 Leaf 回归到视觉小说三部曲和『WHITE ALBUM』式以剧本为中心的风格。

迟来足足两年之久，『WHITE ALBUM』终于获得了玩家的认同。然而，此时正在制作新作『谁彼』的高桥和原田却与专务下川直哉起了极为激烈的冲突，甚至到了公然恶语相向的地步。原田是个很讨厌自己的工作被别人干扰太多的人，而一心只想着赚钱的下川也不能容忍原田把自己的艺术追求凌驾于游戏之上的行为。Leaf 本来就是下川家的家天下，下川直哉更是社长下川龙治的亲生儿子和钦定继承人。得罪了堂堂的太子，自然不会有什么好果子吃，原田被欺压得整日以泪洗面。最终，原田、高桥及原画家水无月彻全都被迫辞职，永远地离开了 Leaf，留下的竹林明秀被迫以修改自己笔名的方式来收拾他们留下的『谁彼』这个烂摊子。

结果，『谁彼』发售后的恶评达到了前所未有的程度。竹林明秀这个 Leaf 最后的元老也背负着耻辱伤心离去，Leaf 的黄金时代至此宣告结束。几天后，一个疑为 Leaf 社员的无名氏将整个事件的始末写成 txt 文档发到了 2ch 上（就是著名的“552 文书”），顿时在叶派中掀起轩然大波。网民们发起声援，支持高桥、原田等人，但这对离开的他们来说，实已无甚裨益。

『WHITE ALBUM』之后的故事

高桥龙也离开之后，和水无月彻两人自己开了一家公司，继续从事游戏制作工作，但评价终究未能达到他在 Leaf 时的高度，销量更是大大地不如。他沉寂了几年之后，又在最近的动画『神薙』的脚本家名单中出现，而且还将参加动画版『Phantom』的剧本创作。看来，他已经决定从游戏界转往动画界发展了。



本来就对游戏界不怎么关心的原田宇陀儿在离职后干脆做起了家里蹲，只是偶而参与一下同人活动。2004 年，Elf 的大作『下级生 2』公布了，其剧本一栏赫然写着原田宇陀儿的大名——Elf 自蛭田昌人离开后也是人才凋零，聘请外援剧本已成惯例，他们重新找了原田出山也在情理之中。正当原田的 Fans 为他复出（而且能在如此著名的系列游戏中担纲）而欢呼雀跃时，Elf 官网上却把剧本的名字改成了让人莫名其妙的“Morning 息子”。显然这是一个笔名，而且，此笔名无论在此之前还是之后都没有出现过……

“Morning 息子”到底是原田的马甲，还是原田退出后 Elf 另找了他人？事情的真相已经不得而知，无论是 Elf 还是原田，对此事均三缄其口。从这点来推测，原田中途退出的可能性更大。实际上，『下级生 2』的剧本也有着前长后短的毛病，“原田退出说”似乎有不少的蛛丝马迹可循。差不多在『下级生 2』发售的同时，原田开始在高端轻小说杂志《浮士德》上执笔推理小说，从此，这位文学青年就走上了轻小说家的道路。虽然现在原田和高桥龙也在工作上已无任何联系之处，但两人的关系似乎还相当不错，原田的 Blog 上，在高桥龙也的大名后注有一排小字：“他是只属于我一个人的，谁也不可以抢走哦（心）”。原田，你已经结婚了，这样做不要紧吗？

虽然这两人此后过着相对沉寂的生活，但最惨最倒霉的还是竹林明秀。『谁彼』中那胡乱跳跃式的情节展开，被玩家戏称为“超展开”，他从此声名狼藉，还得到了“超先生”这个不雅的外号。2003 年，竹林明秀的笔名“青紫”出现在 Studio Mebius 社的“泣”系大作『SNOW』的 Staff 名单中，似乎标志着他有复出的迹象。然而，就在同年 11 月 23 日，竹林先生却因车祸而不幸与世长辞。2ch 上那些侮辱、谩骂过他的叶派们此时才开始怀念起他往日对业界的巨大贡献来，并结合 Leaf 当时发售的郁系游戏『天使不在的 12 月』的名字，举办了名为“超先生不在的 12 月”的盛大悼念活动。竹林在死后才得以洗清名誉，若他在地下有知，不知是否会感叹世态之炎凉。

郁系游戏之始

2001 年，Age 推出了『君が望む永遠』，游戏中男主角鸣海孝之的ヘタレ行为远胜于藤井冬弥，玩家再度为之哗然。但这次，玩家给予这款游戏的却几乎都是正面评价。显然，此时的玩家都已经能够相当坦然地接受ヘタレ型男主角了；自此以降，一种和“泣系”相对的“郁系”游戏也开始独成一派，形成 Galgame 界一道重要而独特的风景线。

“郁系”游戏，顾名思义，就是玩家所扮演的主角在游戏中得到的大抵都是苦恼，玩家会玩得郁闷憋屈至极。“郁系”之名虽然自『君望』起才开始盛行，但究其源头，毫无疑问就是当年那个“如刹车坏掉的火车一般暴走的爱情故事”——『WHITE ALBUM』。

时隔十年，Leaf 不知是出于怀念经典还是其他什么目的，又将『WHITE ALBUM』这款游戏抬了出来，并在动画、漫画、游戏等各种媒介上展开了声势浩大的商业运作。然而，亲手逼走了高桥、原田、竹林等功臣的 Leaf，究竟能否再现他们昔日所创造的奇迹呢？这本曾经美丽的相册，又是否能把白色永远留住呢？就让我们一起旁观吧……▲



文 / 月神（Ykfan.cn）

用黑暗点亮黑暗

你 所 不 知 道 的 菅 野 洋 子

15年前，神秘的词作者以Gabriela Robin①这个笔名在《Macross Plus》的Booklet里写下：“我为潜藏在自身内部的黑暗所震惊”。

15年后，菅野洋子回顾过去时说：“一直存在的像罪恶感一样的东西已经消失了。”

① 自这个神秘的笔名出现以来，Fans一直在猜测Gabriela Robin与菅野洋子之间的关系，甚至举出了诸多证据，试图证明Gabriela Robin就是菅野洋子本人。但对这个问题，菅野始终微笑不答

菅野ようこ子の世界

YOKO KANNO

在ACG领域甚至专业音乐爱好者中也有着很高评价的音乐家菅野洋子，再度为以“歌姬”为卖点的动画Macross系列25周年纪念作品『Macross Frontier』作曲。随着该作发行的一系列单曲和两张OST连续创纪录的热销，让更多的动画爱好者们注意到了菅野洋子这个名字，并对这位颇具才气的音乐家产生了兴趣。不过，真实的菅野或许和你以往所知的截然不同，对单纯希望轻松享受音乐的人，这里可能并没有太多能够期望的东西，某种程度上却可能失望而归。而对另一些人，则会引起特殊的感悟。或许是共鸣，或许是诧异，或许是感伤。

本文将抱着尽可能追求真实的态度，从客观的角度叙述菅野洋子的人生经历、心路历程、创作理念，当然不乏轻松的插曲以及前所未有的爆料。若能将之粗浅勾画，解答大家的一些疑惑，此文的愿望也就达成了。

2岁半时，随心所欲地唱自己编的歌

菅野洋子出生在日本宫城县一个家教极严的家庭。父亲是大学的国语老师，母亲原本是护士。哥哥幼时就对摆弄机械很感兴趣，连高中也选修了电子学科。在家里，方言和粗话是绝对禁止的，（虽然现在用词已经胡来了，笑）。连电视也被视为低俗，不让她看。有时哥哥会开电视看拳击比赛，菅野无意中恰好撞见血花四溅的镜头，自那之后就不敢靠近电视了。自然而然地，菅野从小就没接触过动画、电影，漫画也无缘得见，成长在没有任何刺激的环境下（当她第一次接到为动画『Macross Plus』配乐的工作时，甚至完全不能理解娱乐为何物，当然这是后话了）。

虽然家人不信教，但菅野上的是一所教会幼儿园，从小就学唱赞美诗。大概2岁半时，她开始随心所欲地唱自己编的赞美诗，想把用语言无法表达的东西通过音乐来传递、交流。在笔者看来，这种与生俱来的、近乎于本能的做法，说不定每个人也都曾有过，可又有几个人能将其保留一生？当然，菅野也非常喜欢赞美诗，记得又快，只要有空就一个劲的唱。

不过，赞美诗本里却有一条“不可胡乱以主之名歌颂”的规定，因为家庭缘故，幼小的菅野受到的教育是对规则绝对不可违抗，所以将其误解为“赞美诗是不可以在人面前唱的”。情不得已，她只好每天回家后躲进壁橱里偷偷地唱——想要歌唱、交流的感情不得不被如此地抑制。与这段艰辛的回忆相比，相信大家就能明白现在的菅野是多么快乐与释怀，也是否联想到了神秘而飘渺的Gabriela Robin呢？



小学则是菅野比较快活的一段时光。学习成绩优秀的她，在体育方面虽然因视力不好导致球技很烂，但跑步倒是不错。她喜欢逗人开心，也喜欢惊吓别人，更是靠着“星期三是舞蹈日！”这句宣言竞选上了学生会长。那时学校没有播音部，菅野就擅自跑到播音室，向全校师生朗读自己认为有趣的文章。她知道那时流行恐怖故事，就不停营造恐怖气氛，直到高潮部分戛然而止，恶作剧式的留下悬念“欲知后话，请待明日！”。之后只听到齐刷刷的一声“咦？！”在每个教室中回荡……可以说是把全校学生玩弄于股掌间的Boss般的存在。因为她钢琴弹得比学校老师还好，唱校歌的时候总是被老师喊上前来弹伴奏，所以上台的机会很多。

菅野很小的时候在亲戚家初次邂逅了钢琴，从此一见钟情。虽然她从未学过钢琴，但只是随意弹就可以玩到不想回家的程度。于是在母亲的提议下，她拥有了自己的钢琴。从一开始

DVD ROM

ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!

YoKoFan
www.ykfan.cn

YKFan是Yoko Kanno Fansite的缩写，中文名称为菅野洋子中文网。是唯一的菅野洋子中文专门网站，2005年7月由中国菅野洋子的音乐爱好者们自发组织而成立，旨在为音乐爱好者提供一个自由宽松的交流平台。

YKFan主要提供菅野洋子最新新闻、访谈等资料翻译、最全的菅野洋子参与专辑作品信息、以及各种相关讨论。同时，论坛还围绕菅野洋子及其音乐开展了众多活动，并与世界各地的ykfans进行了愉快的交流。希望能让喜欢菅野洋子音乐的人们更多更全面地了解这位独特的音乐家，分享自己的感动。

虽然最初的我们是因为对菅野洋子音乐的喜爱而聚集，但是我们更乐意接纳任何其他优秀的音乐作品，多名资深成员都有着深厚的音乐造诣。论坛的YKFan创作室板块也活跃着大批有爱fans，他们创作出了翻唱、原创音乐、摄影、绘画、文学等作品，这也是论坛的一大亮点。

网站成立的第四个年头即将来临，在全新的一年里，我们也将继续秉承对菅野洋子和音乐的热爱，为fans交流和菅野洋子音乐的推广作出更多的努力，同时也欢迎更多的人跟我们一起感受音乐的魅力和感动。

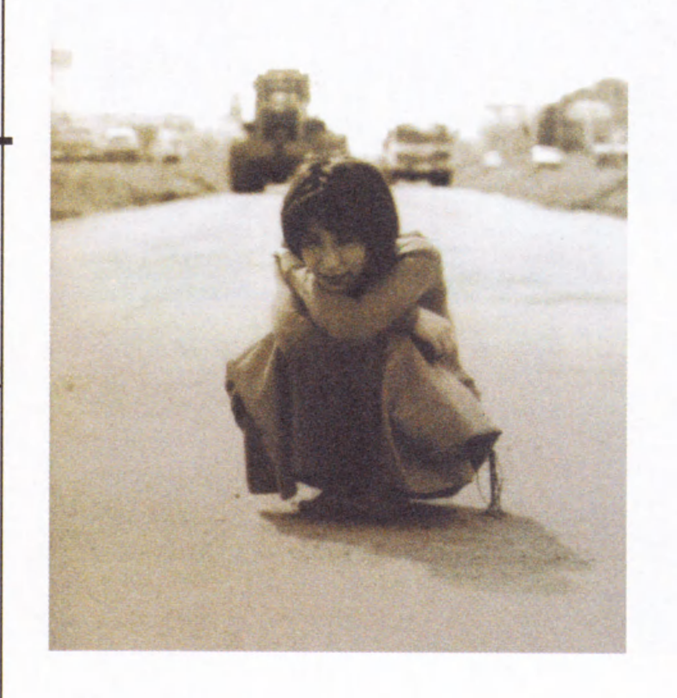
学琴，菅野就不愿老老实实按着谱子弹奏，颇有野田妹的风范。比起反复练习同一首曲子这种乏味讨厌的事，她更享受即席演奏的快感，经常跟着新谱子一首首不重复地弹下去，以至于连独奏会时的表演曲都一次没练过。对幼时这些颇为任性的举动，菅野也觉得："小时候，因为自己钢琴弹得很好，所以总是无法理解为什么大家都会弹错。真是个令人讨厌的孩子呢。现在想想，其实那并不是弹得好，充其量只是粗暴的音乐罢了。但是对我来说，手指随意的舞动是非常快乐的事情。有一次，听了爵士乐钢琴手仿佛是在断断续续轻吟一般的演奏，忽然觉得，那样才比较帅。想要像那个人一样，不断让钢琴自身发出轻轻的声音。那时候我才知道，其实让钢琴轻声吟唱，要比一般弹出响声难得多。所以我哄着自己胡乱飞舞的手指，教它们不要乱动。"

中学时，菅野进了学校的铜管乐队。因为没有特别喜欢的乐器，她经常做替补。缺短笛就去演奏短笛，缺单簧管就单簧管。但初学者用的曲目太简单，演奏起来毫无乐趣。那时同学间流行『鲁邦三世』和『宇宙战舰大和号』的曲子，菅野虽然没看过这些片子，但听到同学唱过，休息时间就靠感觉把旋律用钢琴弹出来，大家都非常兴奋。之后菅野想，让乐队来演奏反响会更热烈吧，就自己重新编曲，并写了乐谱给大家，"这样弹""那样吹""这里要更热情一点！"等等，当时就无意识地充当起了指挥的角色。最后在学园祭上作为压轴戏来演奏，"大家一起跳吧！"，整个学校都气氛高涨，特别开心。"一模一样，现在做的事情和那时没两样！"（笑），菅野回忆着过去，这样感慨道。

少年叛逆，埋藏于文学之中的内心

自幼儿园开始，菅野就很喜欢读书，对文字有着强烈的渴求。她经常溜进父亲的书房，在一个个大书架里寻宝。那时只能拿到宫泽贤治全集，因为平假名居多又恰好看得懂。初次尝到书的甜头后，菅野就完全沉溺进了文学世界。

在小学三四年级左右，她希望成为一名小说家。当时学校要写读后感，菅野选择了三岛由纪夫的《忧国》，她对书中妻子为了丈夫宁愿殉情这种纯粹的爱情既惊异又感动。本来只要求写两页读后感，她一口气写了十多页，结果被老师愤怒地叱责再不准看这种书了（看过这本小说的应该知道，有些少儿不宜）。恰好在同时，她写的曲子在音乐教室被某个大人物看到了，因为曲子像大人写的一样，那人无论如何不相信小孩也能写出来，于是当众叱责起来。在场的其他老师赶紧让她离开了教室。但是，无论写的文章还是曲子都像大人一样而没有儿童可爱之气的菅野，却因此认为自已不会再被大人们喜欢了，内心深处的叛逆也由此开始萌发。



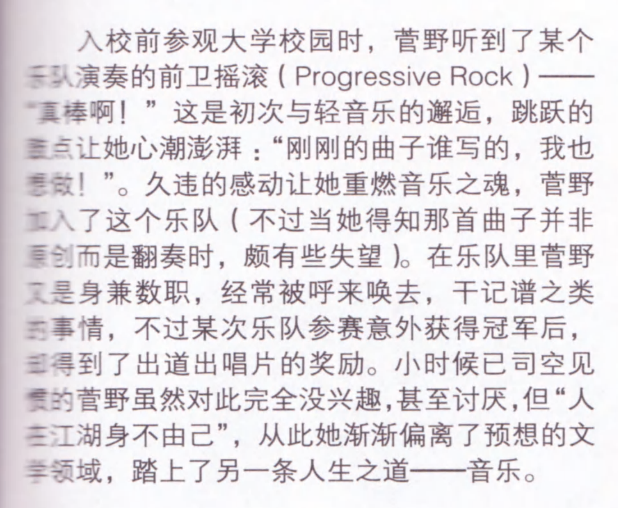
到了中学，菅野真正变得叛逆起来。"大人们算个屁"、"混账去死吧"，她把类似的不满和愤怒全都发泄在了文章上，一回家就在笔记本里胡乱涂写着诗歌、小说片段、梦境等等乱七八糟的东西。菅野完全没想过要在在音乐方面有所进步，反正不是将来的志向；但在学校里，她会伪装成成绩优异的乖乖女，一旦有全县作曲比赛，就会顺从地代表学校参加，而且必定抱着一等奖回来——要知道，其他人和她根本不是一个档次的。而且，她对怎样的曲子能获第一名了如指掌，只是草草写了交差，当然学校会给予表彰。然而没有人为此欢喜：大家习惯得甚至开始厌烦，为何每次都是她，所以菅野只是表面上继续演奏那些敷衍了事的音乐，内心的真情则倾泻在了文章里——中学时，菅野每天都会像写日记那样把对学校的牢骚写下来。

然而在初二，发生了一件让她完全精神崩溃的事情：她自小饲养的小鸟忽然间死了。失去了最重要的心灵支柱后，菅野内心世界的平衡被打破了，她有大概两星期没再写下一个字。之后更是像换了一个人一般字迹扭曲，举止怪异，甚至到了一躺下脑子里就冒出幻觉和幻听的程度。虽然菅野自己也察觉到事态严重，却无法抑制这种状态。而这段黑暗浓重的记忆，从此也印刻在她心里，直到今天都无法消解。或许这就是之后的"幻觉作曲法"的来源吧。

到了高中，菅野就读于一所刚开始招收女

生为原男校，每班只有几个女生，特别显眼。不久，她又产生了和最初进入中学铜管乐队时相同的感觉：没有什么特别的事值得付出热情与精力，都只是顺着他人的意思去做。菅野在高中中段进入了叛逆期——看什么都不顺眼，也不愿听父母的话，生活过得很累。虽然她早已暗自决定大学不往音乐方面发展，但父母却一直深信她会考入相关专业。所以当拿到录取通知时，所有人都为之惊诧：早稻田大学文学系！而对菅野来说，离开父母去东京上大学，就可以回避那段黑暗的历史，多少如释重负。

精神感召，重返音乐之途



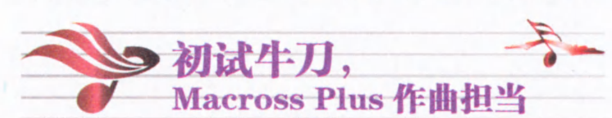
入校前参观大学校园时，菅野听到了某个乐队演奏的前卫摇滚（Progressive Rock）——"真棒啊！"这是初次与轻音乐的邂逅，跳跃的音点让她心潮澎湃："刚刚的曲子谁写的，我也想做！"。久违的感动让她重燃音乐之魂，菅野加入了这个乐队（不过当她得知那首曲子并非原创而是翻奏时，颇有些失望）。在乐队里菅野又是身兼数职，经常被呼来唤去，干记谱之类的事情，不过某次乐队参赛意外获得冠军后，却得到了出道出唱片的奖励。小时候已司空见惯的菅野虽然对此完全没兴趣，甚至讨厌，但"人在江湖身不由己"，从此她渐渐偏离了预想的文学领域，踏上了另一条人生之道——音乐。



菅野在谈起其中缘由时，曾感慨这是因为"人和人之间的羁绊"。她一开始参加的大学社团里，有很多音乐界的资深前辈。在日本这个一切论资排辈的社会，他们对菅野这样的后辈当然是颐指气使"——喂，你们几个来当下影子乐队（注：不露脸的伴奏乐队）"，菅野也只能乖乖听从，前辈的命令就是不可违抗的圣旨。不过她也因此认识了唱片公司的监督（大概就是光荣），从而写了一段时间游戏音乐，随后就被介绍去进行 CM 的工作。菅野自己并不喜欢这段新人时期，她的作品经常被一身烟味充满官僚主义的大叔们冷眼相看，贬得一文不值。

当然菅野自己也知道自己刚出茅庐，技艺不高，也为了不被骂而拼命努力过，不过她很快又觉得，自己为此付出那么多实在很傻。非常幸运地，就在她准备放弃的时候，接下来遇到的 CM 监督对她的作品相当赞赏，这份肯定给予了菅野莫大的支持与鼓励，随即加入了该监督所在的 Grand Funk 公司。日后和她一起合作电影配乐的石川宽和中岛哲也两位监督，也都是在 CM 工作中结识的。这几位监督即使是在制作以商业盈利为目的的 CM 时，也把它们当成自己的作品，专注、认真地去做好。他们在与客户的要求周旋中一边焦头烂额，一边又以难得的敬业精神去做好每一件作品，这点让菅野非常欣赏。所以虽然各位监督因为性格各异，想要表达的东西都不一样，对她的要求也千变万化，但菅野却是乐在其中。无论是 15 秒的广告还是两小时的电影，任何形式的作品对她来说都是相同的，不同的是监督的想法、周围人的批评和意见，而就连欣赏者本身也时时刻刻变化着。能用自己的音乐来回应人们的心声，无论写多久，菅野都不会感到单调因而厌倦。

初试牛刀，Macross Plus 作曲担当



『Macross Plus』是菅野最早担任作曲的动画作品。因为过去那种经历，接手『Macross Plus』的配乐工作时，她就在脑内想象着无数各种各样的战斗场面来作曲——"虽然从未见过战斗机，但在我脑内有无数架战机急速穿梭着；没有战争的经验，就像做梦般想象自己被卷入爆发的战争。这么做之后，脑子里甚至听得到军队在街上正步行进时的靴子敲地声。至于虚拟歌手的设定，更是抱着给观众洗脑的想法，甚至达到幻想覆盖现实生活的地步，完全进入了另一个世界。"正因为如此，当她看到成品动画时，感觉和自己的想象大相径庭，毕竟要做出超越生活在幻想世界里的人所描绘的影像，几乎是不可能的。从此，菅野开始了与所谓动画常识的纠结斗争。当合成配乐（动画和音乐）时，她还经常会觉得"怎么是这样的画面？"。直到在动画作曲界做了十多年后，她才渐渐地不在意这些了。

提起『Macross Plus』，虚拟歌手莎朗的演唱会想必是大家最深刻的印象之一，而所有的演唱会场景都由森本晃司担纲制作。不过，虽说『Macross Plus』是两人第一次合作，实际上只是菅野单方面将样曲交给制作组，然后就被加进动画了，和森本没有照过面，只是事后听说森本听了自己的曲子很兴奋。两人第一次真正相遇，要等到短篇实验动画『Memories』时。当时菅野对动画监督究竟做些什么全然不知，因而不理解对方的立场；有趣的是，当时森本像小朋友一样，坐在观众席最前排傻呆呆地一边望着她和乐队排练一边发出感叹，这激





动不已的样子给菅野留下了异常深刻的印象。在去捷克录音之前，虽然彼此已见过两次，森本却对电影画面只字不提，只是说“音乐方面就拜托你了”“随你喜欢去做！”之类的话，对菅野抱着百分百的信任与期待。至今为止，两人差不多已有十年的交情了，菅野暗地里透露：“和森本合作的时候总是有想在某小节里搞恶作剧的冲动，类似：‘蝌蚪的旁边一鼻屎—哔哔哔’这样的。”（注：“蝌蚪”就是音符，“鼻屎”可能是类似浮点、干扰音之类的符号，“哔哔哔”为拟声词。大家请自行想象）

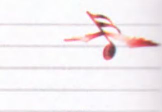
或许是处于某种机缘巧合，菅野最早尝试交响乐的作品，就是『Macross Plus』。当时她看见手中的脚本是写满了宇宙、战争、男人之间的友情、生存方式等波澜壮阔的故事，心里就有了大概的计划：“果然音乐需要富有生命力的色彩与触感，既然这样，交响乐是最佳选择。”而当时的菅野压根没写过交响乐的曲谱，于是就抓住了恰好在场的音乐家请教弦乐的编制，“那人就告诉我是6、4、3、3、2的编制。6把第一小提琴，4把第二小提琴，3把中提琴，3把大提琴，2把低音提琴。那就这么办吧。”之后又在附近抓认识的人，在请教了木管的编制等等一大堆问题后，总算按他们说的编制把谱子写了出来。对于交响乐团，她也不太清楚，听别人告诉她以色列爱乐乐团最好，然后是美国的什么乐团来着，就立马决定“那就以色列爱乐！明天一大早就打电话！”，非常单纯地跑去录音了，也不管那边有战争之类的危险。对于预算、曲数需求之类，菅野也完全不关心。最近一部日法合作的动画『Ōban Star-Racers』是由她负责的片头和片尾曲，那部动画的监督就透露说，之所以请菅野来做音乐需要很多预算，不是因为她的薪酬很高，而是她喜欢擅自的跑到世界各地去录音，而且作出来的曲子往往比需要的多得多。比如『Macross Plus』，就至少还有40多首曲子从没被使用过！

直到十年后菅野才知道，原来管弦乐是怎么编制都可以的，所以我们也能感觉到，她在动画『创圣的大天使』里创作的管弦乐非常明显地变得更加纯熟。“即使说是因为无知而做到的也不为过”，菅野回顾着过去单纯的自己感叹道。一般来说，如果是接受过正规科班教育的人，应该会处处从乐手的角度着想的，但菅野一开始写的曲子却遭到了以色列爱乐乐团的乐手们强烈的抵制。有人认为自己一直都在演奏贝多芬之类的曲子，这次却要为动画演奏，觉得作曲的人有些莫名其妙；有人对谱子嗤之以鼻；也有人直接就觉得菅野“不行”；甚至有人因为担心拉太高音而损伤乐器而干脆扬言不干了。菅野就是在这样的情况下完成了排练。

其实菅野第一次与日本的交响乐团合作时也被整得很惨。因为对乐器的常识不了解，她把适合按照降调吹奏的单簧管谱子写成升调，给乐手带来极大的困难，首席小提琴手甚至当面指责菅野就是一个菜鸟在乱来。但她并没有因此屈服。三天后，演出圆满结束，那人又找到了菅野，向她道歉并肯定了她的音乐。

之后菅野也反思了自己粗暴的做法，乐手们并不是真想欺负她，而是希望自身的立场能得到理解和考虑。无论多好的编曲，没有换气小节的谱子虽然流畅，却会把人憋得很苦；一个劲写高音虽然技巧高超，却会损伤琴弦。毕竟对方不是机器，而是活人在演奏。菅野开始学会站在乐手的角度上，根据每个人的情况来编写音乐。即使交响乐队人数众多、一时难以全部记住，她还是拼命努力，直到她写的曲子到演奏者手中有时一拍即合，有时虽然完全偏离预想的效果，却又是一种新的诠释。

菅野在以色列爱乐的这段期间，获得了前所未有的经验。音乐真的超越了国界、民族与文化的差异，让彼此得到理解，心灵靠得更近：“因为我长得像小孩，看起来只有十四五岁，大家暗地里都在互相打赌，猜测我的真正年龄，气氛高涨。休息过后，我的钢琴上总是堆满了糖果、巧克力、折纸之类，‘小朋友加油！这是给你的甜点。’大家显得特别自然随和，一起合奏真是太棒了！”。



想象不绝，用音乐代言心声

尽管被大学偶然邂逅的曲子所感动是菅野走上音乐之路的转机，但幼儿园躲在壁橱里唱赞美诗、少年时想说出心声却被叱责、写出曲子却被大人们猜疑否认——那种强烈的压抑感始终挥之不去。即使处于那般的纠结中，菅野也在不停地寻找着合适的表现手法，包括文字、音乐、摄影等，这让她真实的内心获得了释放与宽恕，她才得以走到现在。



即便到了今天，菅野的脑海中也常常会突然涌现出各种各样的幻象。别人随意一句话，就会让她产生无边无际的联想，像白日梦，又像响彻不绝的旋律，总之无法逃脱那种感觉。虽然她自己已经习以为常，但在其他人看来却显得不可理喻。对于工作，这样的倾向并无问题；然而就社会常理而言，这种现象多少有些不好。更重要的是，作为一个正常人，不能常常活在







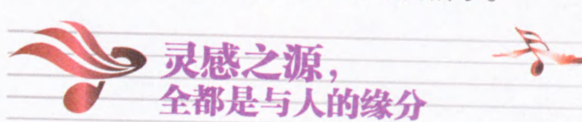


菅野洋子在《RO2》的音乐会上

幻觉里——虽然菅野不断提醒自己，但却无法停止思绪的不断喷涌；若强行抑制，却又有陷入妄想中的危险……

也许正因为她那不断涌现的心声，菅野在工作中很能理解合作伙伴的内心，无论那人是多么复杂善变。在她身边一起工作的人（比如CM监督或者森本晃司这样的动画监督）往往和她一样，不善于用语言表达自己的创意，或者苦于难以得到满意的表现手法（比如想在CM中加入自己的价值观），这时菅野就会帮他们将创意以音乐的形式表达出来，这也让她觉得十分有成就感。

所以，菅野很难用语言来表达自己的心声，却能用音乐替别人道出他们的想法，这样她多少能让自己感觉轻松释然一点。菅野也并不怎么相信他人的话，在她看来人总是心口不一的。在CM构思方面，菅野也不会从口述方面进行理解，在在她看来，"语言"都是经过了大幅度调整和美化的，真实的东西才不可能那般完美——比如"快乐"：完美的快乐是不存在的，劳累等诸多复杂的感情背后都会包含着快乐，用过多的语言来修饰快乐只会画蛇添足。菅野的作曲，就是要把人们隐藏在语言背后的真心表现出来；但相反地，如果没有人在她面前唠唠叨叨的话，她同样什么也做不出来。有趣的是，菅野会希望和自己一起工作的人也和她一样，在心中有着诸多烦恼和纠葛（譬如森本晃司），而她也会如上文所说那样，将他们的心声通过自己的诠释，以音乐的形式表现出来。不过，最后的成品到底是监督的意图还是自己的心声呢？菅野自己也表示，她已很难分辨了。



灵感之源，全都是与人的缘分

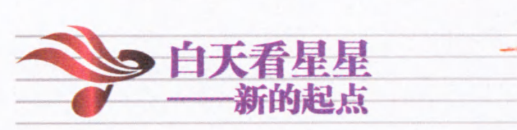
按菅野自己的话来说，她至今都没有碰到过什么很坏的人，其中并非有什么能碰上厚道人的秘诀，大概是因为她那大大咧咧、坦诚的性格吧。在了解委托方的创意时，菅野都尽量避免使用邮件，而是去找对方面对面地商量，在看似不经意的闲谈中，菅野会找到话语之外，对方的创作意图和心声。

而制作音乐时，菅野也会认真地考虑听众的感受。最初替『Macross Plus』配乐时，因为没这个意识，完全按照自己的想法来写，结果出来的效果很有点给观众洗脑的味道（实际上莎朗的歌声倒也应该是这种风格）。如今的菅野已学会控制自己的表现手法（从某种角度来说，稍微加一点技术成分，音乐或许真能把人洗脑。譬如，只是处于长时间的混响中，人就会进入幻觉状态。相反，适当的音乐也能使人放松心情、变得快乐。虽然音乐对人没有绝对的影响效果，但是确实有着辅助的推动作用）。后来菅野回忆在美国动画节进行Cowboy Bebop的现场演出时曾说："听到那些孩子们对我说'看着动画、听着我的曲子，立刻变得精神饱满'时，内心非常快乐。所以这之后，我希望像'梦虽完结，残香余留'那样，替更多积极向前的作品配乐。"

人们常常追问菅野，她灵感的源泉来自何处。她只是说，比起语言，用音乐来表达感受更为轻松。无论是快乐的还是不愉快的一切，只要还能去感受，灵感就不会断绝。而即使是嫉妒、愤怒和仇恨这些负面情感，在菅野看来也都是理所当然的感情，没有什么可以回避的。看来，菅野过去的自我否定、犯下的大错和内心的愤怒等等，一切都已平息——"我现在的生活非常幸福啊！"。

这几年菅野开始对心理学产生了兴趣，也看了不少类似洛夏测验的书籍，才知道自己究竟有多么脱离常识，也开始寻找变得奇怪的原因。通过分析大脑与感情的关联、性格的形成，菅野终于能够明白自己并非恶魔之子，曾有的那许多负面情感反而证明了自己的普通。她那长久以来如同罪恶感一般的矛盾心情也正在消失，虽然连她也不明白自己为什么想要去分析、寻找理由。在她看来，这大概是人类的本性所致——菅野自己曾解嘲说，她对自己的探寻，就像古人突然遇到洪水便相传上天发怒一般，人们会通过制造神话寻找一个能够接受的借口，否则就会变得混乱，这也可以说是人类生存的智慧吧。如今的菅野，会对人复杂的内心世界有更迫切的了解，比起简单地服务听众，她对于通过各种方式、包括音乐会，来了解人为何会被音乐所吸引更感兴趣。





“知其白，守其黑。”菅野自身深处黑夜之中，而她的音乐就像一颗点亮夜空的明星。如今终于在生活中找到幸福、再也不会躲进黑夜中的菅野，要对我们回答这样一个古老的问题：“如何让我们在白天看到星星。”

『Macross Frontier』也许是菅野交出的第一份答卷：我不再居于天空，我会站到你们的面前，让你们直接触摸我的光芒——她不再带入太多任意妄为的要素，大量使用流行曲风和好莱坞式的大编制管弦乐，让所有听惯流行音乐、看惯大片的听众倍感亲切。

同时，菅野彻头彻尾化身为动画中的两位歌姬，为她们谱写了大量的歌曲。Sheryl 的歌曲繁复成熟，节奏强劲，一气呵成，霸气十足；Ranka 的歌曲简单天真，从小心翼翼到落落大方。菅野用其偏爱的多利亚调式谱写的『アイモ』，婉转若云雀高扬，继承了从古代传承下来的那份淡淡的哀思，并将其送往未来的宇宙。



至于『Macross Frontier』的 BGM 部分，乐队的规模十分庞大，低音弦乐和铜管都得到了明显的加强和重用，一系列主导动机在菅野已经十分成熟的管弦乐技法下妙笔生花。我们仿佛能透过『The Target』那一组组奔腾的音符，看到老搭档华沙爱乐乐团的乐手们演奏起来都带着笑容。

虽然取得了巨大的成功，但也有一些人评论『Macross Frontier』的配乐太过流行以致近乎媚俗，失去了菅野以往的纯朴和灵动。仁者见仁、智者见智，笔者觉得这样的评论不无道理，但更愿意把『Macross Frontier』看作一次放松的商业收割——只不过这台收割机也可以在天空纵情翱翔。

如何在白天看到星星？这不仅仅是菅野的新起点，也是你我的新起点：即使是白天，星星仍旧高悬。抬头便是银河，就看你愿不愿意用心去感受了。▲

云雀飞舞在天空
巨鲸潜泳于海底
仰望星海的我们
可曾见星光闪闪



参考资料

『Genius Party Beyond』上映特辑，刊于《DIRECTOR' MAGAZINE》121 期，2008 年 10 月号

『音效钝感者・菅野よう子の「ポッカリした」』，《Newtype》连载系列，2003 年 7 月号

『负荷・菅野よう子の「ポッカリした」』，《Newtype》连载系列，2003 年 10 月号

燃えろ！我がアニメの魂

我的动画制作回忆录

● Profile

神猫 Masterz



别名：色猫，工口猫，雄性，四眼，中国第二代外包动画制作人，曾参与制作《EVA》、《X 战记 电影版》、《Bible Black& 新 Bible Black》、《火影忍者 – 疾风传 –》、《网球王子》、《柯南 TV& 世纪末的魔术师 & 朝向天国的倒计时》、《北斗神拳电影版》、《飞跃巅峰 2》、《天元突破》、《大剑》、《HELLSING TV&OVA》、《空之境界》等近百部日本动画，现在某日本动画公司中国分公司担任要职，最近在正在做《玛利亚狂热》、《龙虎斗》、《亡念之扎姆德》和某个 N 年前关于异世界的某个驾驶员的故事的太监企划……

过年了！过年了！！本猫在这里给各位拜个晚年，祝各位朋友牛年大吉！左拥右抱！！新春 X 乐！！！XD 这回我就不再说啥废话了，跳过牢骚直接进入正题。相信等这篇鸟文章刊登出来的时候已经是春节后了，估计各位朋友已经开始准备返乡回家或者考虑春节要如何腐败的事了，已经无心工作了吧！一月底二月初的这段时间是所有日本动画公司非常头痛的时候，这个月里有我们中国人最重要的节日春节，在春节前无论项目有多大时间有多紧，大家都会放下手中的工作，想方设法甚至是不择手段地去回家过年。

那么放假对公司意味着什么？意味着利润减少，工期延后。那么对动画公司又意味着什么？用两腿之间的某部分想都知道，意味着大量的构图没人做、上万卡的动画没人加、数小时的动画做不出来、成吨的成稿发不出去等等。

❶ 悲惨的春节加班

我们公司不像那种小工作室或者三线公司，而且就算是他们，春节也是要休息的，至少三十和初一会休息，否则就要在制作单价里加 300% ~ 400% 的加班费（不过大部分人基本不会要这个钱而选择放假）。一般我们都会在节前拼命削减产量然后提前给总公司上报休息计划，并通知航班协会让他们尽量少（带）发活或者不（带）发活，就算有，也尽量是那种制作周期长的，可以放到年后做的单子。

可是往往事与愿违，正所谓强奸易躲，意淫难防。就算你已经把能预计到的事情都安排得妥妥当当，但人算不如天算，计划往往赶不上变化，有好几次过年期间日本那里都发动了突袭闪电战，瞬间将我们全部 KO。比如一些后台很硬在业内很有面子（有某个业界老前辈的关系，在圈子里很吃得开）的大公司、与总公司高层关系密切的关系客户之类的人，他们发来的货就不能拒绝。得罪了他们就是断了自己的财路和生路……

日本是一个非常讲究辈分、等级森严的国家，一旦某个前辈说你小子不厚道，那么不良影响可是大大的，特别是在动画业这个圈子里。这种私语可是比中东的石油流得还快。所以不得不做啊！

❷ 做动画也有不可抗力

另外如战争、火灾、海啸、飞机空难等天灾人祸都会造成春节加班，各位别不信，有一次就是带活的人的飞机在飞往中国台湾省的

中出事了，完成的稿子全部浮云（人没事，货炸挂了…），网络传的中间还坏了一部分，这个动画还有两天就要播出了，片子有三分之二的卡都浮云了……日本那边的负责人们一个个都像加了狂暴嗜血的 Orc 一样到处乱窜，疯狂地给各家公司打电话。结果有一大部分的回复是中国那边的关系单位和合作公司都在放假，菲律宾和老挝那边的实力和速度都太烂，没有啥办法。最后他们花了比平常多 N 倍的价格（具体价格不清楚）请了日本三家外包公司：京アニ、手塚 Pro（不过据说手塚这里也是发给了国内的分公司写乐做的）和我们的总公司。不用想都知道，这些单子还是落到了我们的头上，虽然春节加班很不爽，但看在钱的份上，最后死活还是给它搞定了。

最狠的一次是日本那边的制作进行和其他几个负责的亲自飞过来抱着我们 Boss 的大腿开始哭，那场面怎一个囧字了得！ Boss 也是装出一副可怜兮兮的表情来博取我们的同情，最后我们也只能放弃原本的计划留下来加班，初一才坐飞机回老家过年（初一的飞机真便宜，最低两折……）但第二年又发生了同样的事，于是 Boss 又故技重施，口古月！！这回我们才不吃他这一套呢，同样的招数对我们用两次是不起作用的！！！

不过最后 Boss 还是得逞了，我们只好很不情愿地留下来加班……既然春节加班是在所难免的，所以这个时候通常我们会以特别节日加班费、节日餐饮补助、节日加班特别福利及一些很极端的手段来报复！！嗯…崩坏也是其中的一种，然后适当地放慢一下进度（过年了，怎么也要轻松一下嘛 -v-）

今年春节某个朋友的公司就很不幸地接到了 Transformers 第二部的 110 卡全单，看过的想必都知道那个动画的质量如何，所以可想而知，他们都被 Sun 成什么样子。

❸ 金融危机的冲击

相信大家都知道这次的金融海啸影响很大，日本也是亚洲受灾严重的地区之一，汽车制造、电子产品出口等 N 多产业都遭到了波及，但奇迹的是日本的工口产业却根本没有受到影响，而漫画和游戏业受到的冲击也相对较小一点，就好像某个贱人说过的话，宅的世界和正常人是平行存在的，相互依存却又不受影响。但是很不幸的是，我们动画业并没有能在这场灾难中幸免，由于银行紧缩银根，投资商和制作人也开始变得小心谨慎，这直接导致一部分动画公司的资金周转出现问题，很多底子比较薄的小公司纷纷倒闭或者被大公司吞并，一批批失业的动画从业人员开始转投工口游戏业的怀抱，继续为广大淫民群众的性福而辛勤奋斗着。

金融海啸对财政状况本来就不怎么好的总公司那里来说更是雪上加霜，原本他们还准备靠着几个马甲工作室的名头搞几个工口动画来贴补家用的，但淫谋…不对是阴谋已经彻底破产。无奈，现在只能勒紧裤腰带，老老实实地做标准动画以维持生计。

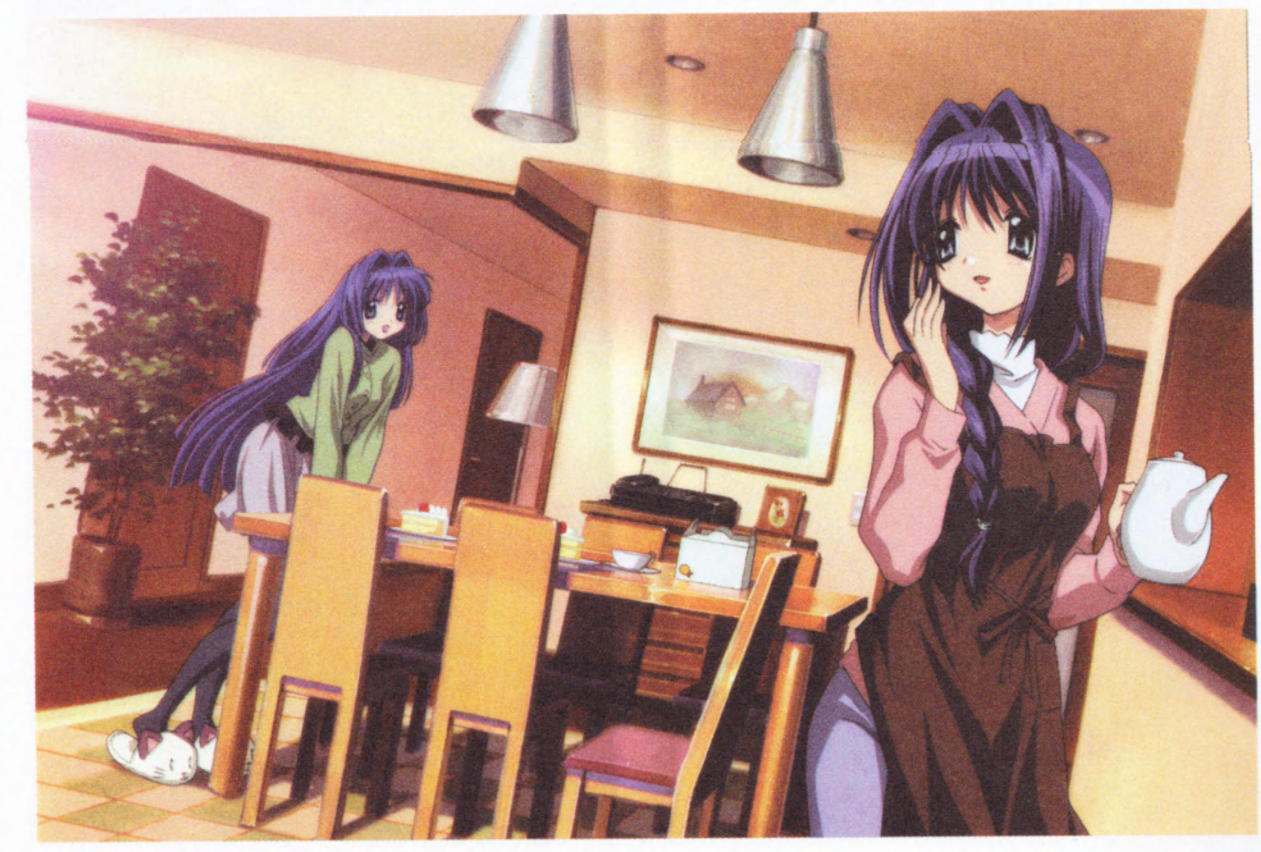
现在总公司那边已经开始发疯一样地在抢外包做，甚至已经到了饥不择食的地步了。不过现在外单也很不好接，因为金融海啸，现在欧美的外发单子也开始减少，日本国内的也就那么几家大公司和财团，以前别人求着你干活，现在正好相反，别人能给你活干那简直就是救命啊。以前我们总公司牛 B 的时候眼光高，一般没名气的作品不接，制作麻烦的不接，单价低的不接。现在，只要你给活，我就干，而且绝对是 120% 出力，生怕客户不满意，公司那群人差不多都快把给货的当祖宗一样供起来了。所以现在给活的就是爷！干活的是孙子！至于我们……连孙子都不如，日本总公司要节省成本，就会压榨我们，同时给我们发来了比平时多三倍的工作量，而且要求苛刻，一个个的质量都 TMD 跟 OVA 似的。

❹ 京阿尼的起家

虽然这次灾难对动画行业波及不浅，但还是有几家公司逃过一劫，这其中就有京都动画（昵称京アニ）。说到京都，各位一定会想到 Clannad 和 AIR，想到凉宫春日和脑残星，不错，就是这几部动画让大众认识了京都动画，并对其精良的制作水准给予极高的评价，甚至出现了京厨和京黑两种生物。但是业内很多人都对京アニ的印象不太好，我个人也不是很喜欢这家公司。因为我有几个朋友曾经在那里工作过，对于京アニ，他们是一肚子大便……所以业内很多人都说京アニ是一家由一群家庭妇女创办的满身铜臭、毫无思想的二流制作公司。说它是二流，不是因为他们的作画质量，而是因为他们素质平庸，没有任何原创能力，所谓的原创也不过是在原作的某一部分中刻意地加入了一些流行元素来讨好观众而已。

这些问题由来已久，但究其根源，还要从京アニ的起家说起。京アニ全称“株式会社京都アニメーション（京都动画）”，其前身为“京都动画工作室”，是由一群手塚公司里的女性家属组成的杂牌军，说简单点，就是给手塚做动画加工的。公司的创办者八田阳子本人曾经在手塚治虫工作室担任动画成稿上色的工作（当时的上色与现在的民工上色法不同，现在只要有台 PC、有软件，只要不是白痴和色盲就都可以干，而当时都是纯手工的赛璐璐片上色，非常需要耐心和技巧），这就是为什么京アニ成立公司以后马上就可以接到各种大单的缘故，肥水不流外人田嘛 -v-。





之后阳子因为和八田英明结婚，便搬到京都府宇治市，1981 年成立工作室，跟邻近的家庭主妇一起承接龙之子与三赖子(Sunrise，日升) 的完稿外包工作——据说由于八田阳子搬到宇治市后，周围的邻居和接触的人也都是搞动画的，而这些动画师的太太们一个个都是赋闲在家很蛋疼，在和周围主妇们几次闲扯后，便有了一起搞一个小工作室支援老公们的工作并且贴补家用的想法。

一开始京**アニ**是专门的上色公司 (因为最初他们经验不够，上色速度很慢导致产量有限)，随着这群家庭妇女对上色逐渐熟练，技术逐渐增长，她们在自己老公的指导下已经慢慢地可以给原画加动画了，于是便在 1986 年成立了作画部门。之后一年，也就是 1987 年，京**アニ**借由承包龙之子的 TV 版动画《**赤い光弾ジリオン**》而正式跨入动画制作的领域。

随着这群杂牌军参与的项目越来越多，制作水准也越来越高。他们在 1985 年 7 月 12 日公司法人化 (就是成立有限公司)，八田英明就任为社长，而其妻子则变成了制片人 (有时候还客串上色和动检一职)。之后，他们开始大规模地进行公司业务扩充，承接的项目囊括广告插画、游戏外盒设计、名片与贺年卡等各种美术相关业务，一句话，只要能赚钱的单子他们都接。

正是因为这样，他们的公司才逐渐被业界所熟知。到 1992 年，京**アニ**承包了 SHIN-EI 动画委托的 TV 动画《**呪いのワンピース**》，这是他们首次仅靠公司内部的资源和人力独立完成全套动画制作流程。此时京**アニ**的名声已经在业界树立了口碑，他们公司的制作质量和实力也被业界所认同，同时成为 SHIN-EI、三赖子、Studio Pierrot 等公司的长期外包伙伴。(据《翡翠森林：狼与羊》的监督杉井仪三郎说，由于当时京**アニ**的作画质量甚高，甚至有的制作公司会为了等待京**アニ**的空档而调整动画的制作时间表。)

然后，工作也就跟着多了起来。随着外单的增多，京**アニ**的规模也不断扩大，从业人员也不断增加，相对地，待遇也不断下降。终于，在上个世纪末的 1999 年，他们变成了股份有限公司，此时的他们已经拥有了独立制作动画的所有部门，包括演出、作画、完稿、背景、摄影等等。从此，他们开始了「统包」业务，也就是**ロス請け** (意思就是，在 A 公司承接的长篇动画中分出数集，交给 B 公司去统筹制作。在此京**アニ**扮演 B 公司的角色。)



5 京阿尼的弱点

虽然京**アニ**所参与动画的质量被人肯定，但久而久之，他们的弱点也暴露了出来，那就是：他们没有原创能力和创新精神，同时，监督和演出的功力也非常有限。

有人可能会说，凉宫那段逆转捏他不算原创吗？脑残星里随处可见的 Kuso 不算原创吗？残念**ですが**……它们并不算。凉宫的那段只不过是在原作的基础上做了适当的加工，并融合当时很有人气的《逆转裁判》而组成的小捏他；而脑残星则只是加入了流行的 Otaku 元素和许多宅圈子里的热点事件而已，这并不算是原创，而是变相的讨巧、迎合观众。凉宫的成功，除了本身的作画质量之外，还有一点就是对准了当时观众的胃口；它综合了近年来所有的萌点，就像大月俊伦说过的那样，是学园萌的登峰造极之作 (他同时还说“既然到了顶峰，以后就只有下坡，没有上坡了”)。但是，在它的作画、演出方面，却将京**アニ**的问题完全暴露了出来。

画面有问题？可能观众们会觉得，在画面和镜头上没有什么异常啊？但是懂行的人都知道，他们的动画的演出做得很平庸，非常一般。他们采用了异常保守的手法，就是根据传统的二线动画演出来做分镜，没有太多的起伏和很出众的镜头运用。反正有原作的基础，只要咬紧画面质量不放，收视率就一定不会太差。所以京**アニ**在业界里还有一个称呼——原作工厂。

在此引述某个资深死宅男的原话：“当看完凉宫后，我终于明白我为什么一直都对京**アニ**的所有东西，包括全金属，都提不起劲了。演出实在太烂，如果作画质量和一般动画一样，这玩意就是垃圾，只是过高的作画质量使一般小白注意不到这一点罢了。” (以上纯属引用并不代表本人立场 -v-) 这小子说的话虽然很主观，不过他也正中京**アニ**的软肋——**“他们的核心问题是太匠气，没有灵性，没有爱。这几点主要体现在监督和演出的拙劣上，如果没有那么高的作画质量撑着，他们的动画就是个渣。”**

继续引述：“其实监督自己也清楚这些，所以他们凡做改编都是把原作一切照搬，不敢逾越一点。这一方面当然不会得罪原作读者，但另一方面更显得匠气十足。再说，你做得和原作一模一样我还看你干吗？看看他们在动画里加的那些流行元素或宅元素，太刻意了，明显是为了讨好观众而加的。反观那些有灵气的制作者，在做的时候自然而然地就会加进去，他讨好的首先是自己——**而京アニ的人从来没有为‘自己’做过一部动画。”**

此刻，可能有的京黑们已经头顶青天，而



京厨们则开始蠢蠢欲动地准备口水，要挺京アニ了——京アニ做的东西融合了许多我们喜欢的流行元素，我们很爱看，怎么了！

没错，京アニ是有很强的商业嗅觉和流行敏感，他们能敏锐地察觉到最近流行什么、观众喜欢什么，于是便在动画中加入这种元素，以刻意迎合观众。但这仅仅是刻意迎合，他们并没有去创造潮流。所以说京アニ缺乏创新精神。它不像宅社 (Gaianx) 那么有爱、有创造潮流的热情和胆识，也不像 IG，继承了龙之子的真髓，一直追求将自己的理念融入动画之中。

可能有人会说京アニ的画面细节做得好，人物不会变形之类的话，但我可以告诉各位，在这个利益至上、充满铜臭的动画业界，没有不崩的 TV 动画，只是崩得多少、明不明显而已。而且，优质的画面是靠压榨动画师的生命、鲜血和时间换来的，最近又因为金融海啸的影响，各公司的财政状况都不是很乐观，大家都在想方设法节省开支、提高产品利润，而立竿见影的做法就是裁员、减薪和增加员工的劳动强度。京アニ最近的《Munto》不知道各位看了没有，如果看了，相信各位应该对我的话有一定的理解了（也相信此刻京黑们已经开始欢呼雀跃了），这是京アニ唯一一个原创作品，很多支持者都对它寄予厚望，但片子播出之后……

6 特殊杀必死（误）

好了牢骚就发到这里了，最近我人忙到死，都快燃烧到殆尽了。顺便借文章结尾刊登一下本猫的征女友信息。自我介绍一下，本人性格开朗，人品上佳，善于夜战，不算老实，但天生胆小，有一定宅能量的死宅猫一只。在蹉跎中练就一身生存技能，是没有存款、没有学位的海龟。借用葛优老师的一段话："你要想找一帅哥就别来了，你要想找一钱包就别见了。"（ 不过你要是想要某个名监督或者声优的签名的话，还是可以谈谈的。XD）寻一名外表时尚，内心保守，懂 ACG，Cos 也成的身心健康的正常妹子（萝莉和御姐皆可。本猫萝御双修 ^^）。有意者请 Mail：erocat_zzu@hotmail.com 联系，非诚勿扰。成了，我们下次……我现在还真不知道会不会有下次了……反正本期就到这里，再见吧！当然如果有软妹子来信的话 ~ 本猫会考虑在百忙之中抽出点时间来约口黑口黑 – –+ ▲



文/MAGICWING、北へ、Ultima（GalGames Mix 专题视听体验艺术研讨

梦想与现实的境界线

NekoNekoSoft 的多重色彩旅途

从同人中走来

猫猫软件（以下简称Neko）的前身是成立于1995年的同人社团“STAGE-NANA”，创立者正是后来Neko的核心——片冈智晴（笔名：片冈とも）。也有说法说，社团实际是由片冈与他的哥哥片冈清司（笔名：片冈せいやん）共同创立的，哥哥负责社团的一般事务和交流、弟弟则专心游戏制作，兄弟两人分工协作，在同人界非常活跃。这个社团当时以叶键（Leaf和Key）游戏的二次创作为主，在1998年到2000年间，他们推出了很多叶键作品的同人游戏，颇受好评。

那么作为一个同人社团，他们是如何完成了向商业化的转型呢？这就不能不提到另一家大手游戏公司“戏画”，它是TGL在Hgame界的分公司。上世纪末戏画正处于作品贫乏时期，为摆脱困境，而设立了“戏画Partner Brand”（戏画PB）。这是一个由戏画主导的外包募集计划，根据该计划，在1999年设立了外注专用销售发行公司“くるみ”，为那些向商业化发展的同人社团提供发行、销售和宣传方面的支援。简单来说，就是投入资金，召集同人社团加盟。该公司虽然在2000年后被打散重组到戏画PB之中，但却一手扶持、培养起了诸多如今活跃在业界的公司，比如August（代表作『更胜黎明ear的琉璃色』）、Hook（代表作『Like Life』）等——当然也包括猫猫软件。

片冈兄弟在与戏画PB接触之后，就有了试水的想法。于是在1999年的10月23日，“NekoNeko Soft”（猫猫软件）正式成立，并成为戏画PB的一员。次年1月，Neko的处女作『WHITE~忧郁的碎片~』问世，但这部作品问世的时候尚属くるみ包办所有成员游戏发售的年代，所以出品公司一栏出现的名字都是“くるみ”而非“NekoNeko”。这部平淡而青涩的游戏，在当时被玩家们评论为“劣化版的『ONE』”，并没有引起太多的关注。

不过很有意思的是，在正式进军商业化之后，片冈智晴也没有结束自己的同人之路。STAGE-NANA依然存在，还不断推出新作，







只是后来Neko的业务走上正轨后同人活动才停止了一段时间，但只要一有闲暇片冈智晴就会找机会继续。给人印象最深的当属05年的『narcissu』（水仙花），这部在国内广受好评的同人作品乃是STAGE-NANA时隔五年之后的新作，也正是片冈在Neko业务空闲之时的手笔。

大叔侧身像

片冈智晴在以STAGE-NANA为基础建立NekoNeko Soft时已过而立之年，如今年届不惑，从年龄来说他真的是一位不折不扣的大叔了。然而也正是在这位从同人中走来，带着同人热情投身于商业游戏制作的热血大叔的主导下，才有了如今在业界有着独特存在感的Neko。

片冈智晴对游戏脚本创作的理解体现出一种两面性，一是带有同人精神的理想主义色彩。在日本，“十八禁”游戏中色情成份的主导地位一直是众所公认；但片冈却有自己的追求，那就是描写只有成年人才能读懂和欣赏的故事，而非单纯依靠“很黄很暴力”。这种更接近青年漫画创作的理念，让片冈即使在处理游戏中限制级部分时也尽量不出现重口味的暴力场面。比较典型的表现是在制作『120日元之冬』的时候，片冈表示“无论如何我也不认为该加入色情场面”。这种在故事创作上的“洁癖”，也就是同人所特有的以纯粹表达自己为全部的理想主义倾向吧。纵观Neko至今所有的正统作品就会发现，无论严肃还是轻松的主题，其色情部分都是轻描淡写，对游戏本身的意义微乎其微。

但说到底，同人毕竟也是Otaku的一部分。是宅总会有宅的恶趣味、有宅的审美倾向与独特表达。片冈智晴领衔的Neko制作团队自然也是不可能例外的，虽然在所有正作里色情部分都无足轻重，但“萌”却是从来不曾缺席的要素。而在各种Fandisc和游戏附加剧情里，关于女主角的各种H剧情则更能叫众多在正作中欲求不满的玩家大呼过瘾了——实际上这也是同人出



身的优势，以片冈为首的 RP 大叔们总能想宅之所想，给宅们最需要的东西——这又正是片冈和 Neko 带有浓厚宅属性的恶趣味的一面。

虽然 Neko 对宅们的爱好有着天生的敏感，但片冈却又决不限于只对市场简单地讨好。他总是努力把自己对萌的爱好和理解放到作品中去，这也就形成了 Neko 既顺应市场趣味、同时又有自己个性的“萌”。其中典型代表就是“**ぽんこつ**”，我们权且称之为“钝萌”。这一属性的女孩性格迷糊又大条，和天然呆类型接近，却又有微妙的区别。自 Neko 的处女作开始，每部游戏都会有一个“钝萌”角色登场，并且还有御用声优献声，成为 Neko 出品游戏的一大特征。片冈对“钝萌”角色喜爱有加，不仅绝大多数钝萌角色的故事都出自他笔下，在网络上他还经常用此自称为“**ぽこつ·とも**”。在 2006 年，他还根据同类型角色的钝萌度制作了角色系谱。

回顾以往作品，钝萌经典角色早坂日也正是诞生在『水色』这部 Neko 发展道路上最成功的游戏里。当年『水色』带着各种萌角色、萌台词粉墨登场，让无数的玩家为之疯狂。有人在事后回忆时甚至夸张的将『水色』形容为“超弩级”萌游戏，可见其当时掀起了怎样的风潮。但更加难能可贵的是，Neko 能够很好地将萌与自己所想表达的东西组合在一起，即，用拥有自己特色的萌去表达自己想表达的东西。于是，比起一般像是流水线工业化生产出来的游戏，Neko 虽然也遵从相同的标准，但做出来的东西却更像是充满了制作者个性的手工艺品。

NEKO NEKOSOFT 理想主义者的界限

NEKONEKOSOFT

在业界数不胜数的脚本作者里，片冈智晴是可以被划归到优秀那一类中的。他有出色的代表作，有固定数量的拥趸，更有鲜明的写作风格。其实他在同人时期并非脚本出身，而是专注于原画，只是在 Neko 初创时因为脚本缺人手……在被大家公认“知识很丰富”后，以此理由走上脚本之路，虽不能说一发而不可收拾，但也是顺风顺水一路走来。

片冈最擅长短篇故事创作，因此在 Neko 的多数作品里他基本负责一到两个关键章节，或是某个主要角色的路线。他善于在有限的篇幅里利用简洁朴素的短句渲染出效果奇佳的故事意境，往往只需一两句简短的对白或描写，作品的情绪、气氛就能很轻易地将读者抓住。同时片冈还会特意用一些故事中的小细节来象征角色的感情和关系，然后反复提起、强调，给玩家留下印象。在此之上，原画出身、爱好电影的他对游戏画面和音乐的综合演出也颇有心得。简洁凝练的文字、空镜头的写意画面再加上抒缓伤感的配乐——『银色』、『120 日元之冬』、『水仙花』……在文字量范围 130K 上下的脚本里，片冈展示出了逼人的才情。

但片冈的界限也十分明显，一旦故事篇幅超过 200K 以上，他对故事的掌控力就会降低。作为一个游戏监督，他对长篇故事的整合能力也同样差强人意。这些问题，在后面会介绍到的『朱 - AKA』中表现得颇为明显。这也就如同片冈和 Neko 在商业游戏界所走的道路一样：带着同人的热情和理想主义的行者，最终还是碰上了名为现实的界限。

同人出身的 Neko 对于游戏创作有着非同一般的诚意和热情，片冈在看重创作本身的同时，对拥护自己的 Fans 也是保持一颗难得的赤诚之心。Neko 的 Fans 俱乐部向会员派发的“回馈 CD”系列至今已有 8 张，从来都是免费赠送，而且这些回馈 CD 的内容充实得足以拿来有偿贩卖。在参加的所有 Comike 里，Neko 也总是尽可能压低商品价格；此外，诸如每次正作游戏五花八门的附加内容、两张 Fandisc 的大甩卖等，就更不在话下了。



NEKO NEKOSOFT 戏外的现实

然而这家可说是业界最厚道的厂商却随着时间的推移逐步陷入困境。在 2005 年夏宣布新作『深红 - Scarlett』开始开发后，其制作人员已超过 20 名，一年支出达 1 亿日元，在业界已是相当大的经营规模。过去灵活机动的“小猫”，如今已成为转身困难的“肥猫”。对于有着强烈个性与追求的片冈和 Neko 来说，现实的选择摆在了面前。如果想要以既有的理念继续下去，公司必然会撞上名为现实的墙壁。但若想避免这可能粉身碎骨的碰撞，大概则只有舍弃多年的风格。在思考斟酌之后，片冈选择了退出——2006 年 1 月 20 日，Neko 正式宣布在『深红』发售后，将停止活动。在做出了“以现在的理念经营下去对如今的 Neko 已非常勉强”的宣言后，NekoNeko Soft 实际就是无疾而终了。

这个从同人起步、带着同人的热情与理想的团体，因自己的理想和才华走过一段美妙的历程，但同样因为这份理想而不得不壮士断腕。令人欣慰的是，这个团体前进的脚步并没有就此停下。在 2006 年的秋天，以 Neko 大半原制作人为主的“棉花软件”成立，虽然作为灵魂人物的片冈智晴不在此列。2008 年的七月，片冈借着『深红』PS2 版发售的机会宣布 NekoNeko Soft 活动再开。但同时片冈表示以后只会在同时满足“有想做的东西、有合适的时机、并且最适合 PC 平台”这三个条件时才推出 Neko 的新作。

时隔一年零九个月后的回归，带着小心翼翼和过去不曾有过的务实态度，这支再度以 NekoNeko Soft 为名的团队已重新启程。衍生的“棉花软件”已有三部游戏面世，第四作的发售日也已确定。新生的 Neko 也公布了新作正在开发中的消息——这群理想主义者的改变是显而易见的，而这究竟是应变成长还是单纯妥协？答案也许就在下一作之中吧。▲


全作品回顾
NEKONEKO SOFT

『White~忧郁的碎片』

2000 年 1 月 28 日
PC
代理发行：くるみ
原画：秋乃武彦 葵渚
脚本：片岡とも　高嶋栄二
音乐：猫野こめっと、下地和彦、Ebi、443
CAST：吉田由纪子 角谷绫香 前川優子
天神有海 山口恵 椿理沙

这是一部各方面素质都很一般的凡作，时至今日则更是如出土文物般散发出古旧的气息。对于现在的玩家来说,『White』已没有玩的必要，唯带给人们的只有“这是 Neko 处女作”的冷门知识了。

有着叶键系同人背景的 Neko，在他们的处女作里留给玩家印象最深的大概就是对 Leaf 和 Key 游戏的模仿了。游戏一开场就是青梅竹马的女主角叫男主角起床这样国民级的经典桥段。如果对整个故事做一概述的话，必定是“随处可见的平凡主人公，随处可见的普通小镇，和青梅竹马的女孩一起过着稀松平常的日子”，发展必然是“主人公在学校里和各个女主角相遇，然后发生的故事……”。哦，对了，季节是冬季。总结名曰“发生在冬季的略带伤感的日常恋爱故事”。

在角色方面亦乏善可陈，都是当年受欢迎的类型。值得一提的也就是女主角宫原和泉，她作为 Neko 招牌的“ぽんこつ”（钝萌）的初代角色类型出现在游戏里；而从其他角色身上，我们也能依稀看见『水色』角色的影子。除了音乐方面还稍微值得赞许之外，整部游戏里里外外透出的都是新手的青涩简朴，以及对当时成功者的模仿。虽然也能看出有些自己的东西，但玩家们还是毫不留情地指出『White』与『To Heart』的相似之处，甚至说它是“劣化版的『ONE』”。

然而就是这样一部普通的游戏，在日后 Neko 成功之时，竟因为当年发售时无甚影响、如今难觅踪迹而被 FANS 称为“幻之作品”，中古售价居然被炒到两万日元。这实在是有点讽刺，肯掏钱当冤大头的，估计除了狂热的有爱人士外也别无其他了。

对于绝大多数的玩家来说，这部 Neko 的处女作就是一个起点。从此 Neko 开始踏上商业游戏之路，以此为参照，再看后来的作品。我们可以清晰地看见一家公司逐渐成长、成熟、成功的轨迹。回头看，“原来他们也如此菜过”；向前看，“他们究竟会走向何处呢？”





『银色』

2000年8月31日
2001年8月31日（完全版）
PC
原画：白凪マサ 秋乃武彦 葵渚 綾瀬悠
脚本：片岡とも ヤマタカユウキ 高嶋栄二 ALFRED 東トナタ
音乐：リバーサイド·ミュージック、Little Wing、Ebi、443
CAST：綾川りの　藤野らん（後藤邑子）夏海萌　春野ゆきね　藤沢智子　狩那まえ（友永朱音）間瀬洋子

2000年夏末，成立不到一年的Neko很快就推出了第二部作品，这是一部为其赢得广泛美誉的作品，也是其最为重要的系列的开山之作，这就是——『银色』！

这部风格沉重严肃的作品，以一根可以实现任何愿望的银丝串起各色人物、故事，展开了对生命、幸福、命运的终极发问。游戏由两条故事线交错进行，一条线以银丝为线索展开故事，另一条则讲述与银丝有着密切关系的石切姬追寻银丝的历程。故事时间由日本平安时代至今，横跨千余年。在广阔的时空洪流之中，渺小的人物命运和神奇的银丝相交织，在历史的角落里上演着不为人知的无奈悲剧……

逢津之垰

故事始于某处荒凉的山岗，一个无名的流浪武士靠在此杀人越货、苟且活命。他从来不为苦苦的哀求和发光的金币所动，而更习惯刀刃切入骨肉中的钝感和沾满血的食物。至于心中的莫名苍凉与空虚，它则不愿多想。直到他遇上从花街逃出的无名少女，这个不幸的女子在花街长大，从成人起就是任人发泄兽欲的对象。当她拖着被挑断了筋的右脚逃到山岗上时，在武士眼中只不过是一根枯草，不是成了野狗的食物就是惨死在追杀者的刀下。

但事情并非如此，如枯草般微不足道的无名少女对生命有一种奇特的冷漠与消极，这吸引着武士。两个孤独落魄的生命在自觉不自觉的接触间越走越近，开始了一段奇异又自然的共同生活。杀人不眨眼的武士给无名少女带回不沾人血的饭团、背她去河边纳凉，还送她一根红色的丝线用来束起长发——那其实是被秘密运送的银丝——最后，甚至为了救少女的命，武士冒险跑进村庄去偷草药，差点丢掉性命。然而，到底还是没能留住女孩，漫天大雪中武士将无名少女葬在山谷的河边。而就在被雪抹杀了一切的白色中，却有一株菖蒲正绽放出微弱的紫色。

那是叫“菖蒲”的无名少女向银丝许下“想要留下活着的证明”的景象。这是一个关于毫不起眼的人们努力证明着自己生命存在的故事。

踏鞴神社

百年之后，一位名叫久世赖人的青年来到了某个村庄的神社小住。他家是这一方的领主，但血亲间的内耗让他被放逐到这偏僻山村。在这里他与神社的巫女狭雾相识，一个乐观开朗又有点冒失，时不时会打翻什么的女孩总是很招人喜欢的。而当她在夜晚拨动琴弦，和着寂寞的曲调露出与白天截然不同的表情时，她已经慢慢走进了青年的心中。

幼时洪水夺去双亲性命，留下她孤苦伶仃在矿山努力生存，却还是被视为无用的累赘。就算被神社收养，却依然在冷言冷语和委屈的泪水中度过——神社里有一个传说中可以实现任何愿望的古琴，少女拨动着那根银色的琴弦，向夜空诉说着自己的心愿。

“我，不想做没有用的废物！”“我，不想再有别的孩子重蹈我的过去。”狭雾回答的语气里带着一份自豪，她主动申请成为献给神灵的祭品，作为“人柱”与抵挡洪水的堤坝融为一体。不在乎村里的人如何对待她，明知自己受着欺骗，可她只要村子能够平安幸福。把别人不重蹈她的命运看作是自己的幸福，于是她决定舍弃生命。狭雾并不像看上去的那样柔弱和脱线。相反，倔强且有主见：“赖人，你爱我吗？如果我不在了，你会悲伤吗？……如果我逃走了，就会有一个女孩来继续我的工作，那么爱着她的人，也会像你现在一样悲伤……”

怅然若失的青年选择在祭典当天离开，但路上听到村人的卑劣对话，他再也无法压抑住怒火和救出爱人的冲动。他跑上雷雨交加的大







堤，从封住的洞口里将被活埋的狭雾抱出了黑色的深渊。赖人本想就此带着狭雾远走高飞——以卑劣手段让她被选上成为人柱的村民们，并不值得她去保护。然而狭雾却微笑着摇头，一边说“请别忘记我”，一边挣脱赖人的怀抱纵身跃入了波涛汹涌的大河……

后来那年的洪水没有成灾。这是一个少女对银丝许下“愿村子里的人都幸福”的愿望的故事，这是一个在卑劣的人性中顽强追求幸福的少女的故事。

朝奈夕奈

时光流逝，已是山雨欲来的大正时代。夕奈和朝奈是一对感情很好的姐妹，她们相依为命经营着早逝父母留下的料理店。姐姐夕奈以父亲为目标，在厨师和饭店的经营上不懈努力。妹妹朝奈则作为店里的看板娘尽全力协助姐姐。在大正年间，如此的生活负担对于女性来说，实在太过沉重。可姐姐并不认输。

“为了守护这间店和妹妹，我要变得更加坚强。”夕奈笑着说。她们在这世上已无依靠，如果不自食其力将无法生活。她本是一个柔弱女子，厨艺怎么也无法超过自己的父亲，可她还有一个比她更弱小的妹妹。于是她必须牺牲掉作为普通女子的幸福，更加拼命工作。同样为姐姐着想的朝奈，想起了母亲留下的首饰和话语。于是妹妹带着美好的心愿祈祷姐姐能够遇上一个好丈夫得到幸福。

然后就真有位优秀的青年军官志朗出现在了姐妹面前，姐姐顺理成章的爱上了这位挺身而出保护了自己的男子。但命运却跟她开了一个残酷的玩笑，她的心上人却和朝奈相爱。目前为止的生活已让她变得敏感、自卑、易碎。她眼中的世界开始逐渐扭曲，她守护着的妹妹在欺骗她、她所爱的人在欺骗她、整个世界都在欺骗她。

“你这个骗子！”“父母的孩子，只要有我一个就好了！”“你到现在所犯的错，只有用你的消失来偿还！”妹妹痛苦地承受着姐姐的嫉恨，将一切过错都推给自己，甚至想到了自杀。曾经苦心经营的料理店也在姐妹内耗中摇摇欲坠，直到两人间爆发了激烈的争吵，才让她们意识到必须振作。可就在俩人重归于好时，姐姐想起了母亲留下的可以实现任何愿望的首饰。但有了之前经历的妹妹早把首饰视为诅咒之物交给了自己的心上人保管，而以为那根穿起饰物的银丝只是平常之物。朝奈的痛苦自白让夕奈彻底滑向了绝望的边缘，她想守护的店已无力拯救、她想守护的妹妹再一次背叛了她。

“你这完全的，无可救药的背叛者！”

她不允许任何人欺骗她，她就是这样保护着自己。她不知道，无论是想要保护自己还是变得更加坚强，那都是为了守护她唯一的妹妹，都是为了守护她们一如既往的幸福……夕奈在店外堵住了共度一晚后归来的朝奈和志朗。望着两人的神情，妒火中烧的夕奈发疯一般冲上去死死地掐住亲妹妹的脖子。眼见夕奈就要从怀里掏出闪着金属光芒的东西，志朗下意识地抽出军刀刺向了她。倒下的夕奈怀里，掉出的是银色的丝线……

看着体内的血不断冒出，夕奈这才明白所谓的欺骗和背叛，都已经不再重要了。

“如果我死了，不幸的只有我一个。如果我活着，两个人都得不到幸福。”

“姐姐！”

“所以……不要哭了……又活泼、笑起来又可爱的朝奈……姐姐最喜欢了……”

被她的鲜血染成朱色的银丝开始泛起异色的光，这是一个少女为了姐姐的幸福向母亲留下的饰物许愿的故事。

银色

故事来到最初的起点与最后的终点，在古代和现代同时进行——

平安时代的某年夏天，大旱降临。毒日头烧焦了地上所有的生命，饿殍千里处处地狱。







为救民于水火，地方领主久世找到了来自大陆的“渡来人”吉备一族，据说他们掌握着一种神奇的法术——制作可以实现任何愿望的银丝。作为族长的吉备大井迹义不容辞接下委托，独自一人躲进林中的小屋重新开启这禁忌的冶炼术。而完成银丝的最后一道工艺就是他的生命。

作为一个人，来日无多的大井迹一样会茫然，害怕和痛苦。但他别无选择，这片土地的人都在等待他的拯救。在制作银丝之余，他会去河边散散心，看看那尚未开放的菖蒲花。在这里，他遇到了附近村里的女孩“菖蒲”。女孩的单纯，和对大井迹的敬仰让两人抛开了俗世的隔阂深深相爱，相约一起努力完成银丝。

但相爱越深，命定的前途就让人越痛苦。大井迹唯一能期盼的，就是在银丝完成前看见河边菖蒲花开放。知道了银丝的完成需要用性命来交换的女孩，希望以自己的性命来换回爱人的性命。可女孩不知道银丝需要的，必须是制作者的生命……

面对无谓逝去的爱人，大井迹在完成银丝最后的工序前，许下了“此银丝只为天下名为‘菖蒲’的女孩而做”的誓言。

现代。名叫菖蒲的小女孩在池塘边捡到一根银丝。她很喜欢这根闪耀银光的丝线，但却被朋友硬是要走。次日银丝不可思议地回到她手中，朋友却突然搬家离开不能再见。妈妈不满菖蒲乱捡东西，让她扔掉银丝，但无论怎么丢，银丝总会失而复得。兴奋的菖蒲想向妈妈诉说，却遭到了训斥。当她刚萌生出“要是没有妈妈就好了”的念头，母亲就住院了。因良心谴责倍受折磨的女孩，不想回应别人关于母亲的询问不想开口时，她就真的从此不能再说话了。

直到她和大学生三井相遇，在和他的不断接触中，菖蒲开始慢慢从自己的世界里走出来。当她终于发自内心地希望回到与大家相同的世界之时，手中的银丝突然发出了光。过去以来命运与银丝交织的女孩们的身影和她们的心愿又再度出现。当菖蒲和三井来到捡到银丝的池塘边时，看见了盛开的菖蒲花。闪耀的银丝也在完成了少女的心愿后，瞬间消逝，萦绕千年的魔法终于消解。

锖

四章故事的『银色』在推出后顺理成章的引起了玩家们的好评，如到此为止，它大概就是作为一部佳作留在人们的记忆中了。但在时隔一年之后，Neko又推出了『银色 完全版』。追加了150K的新脚本、30多张CG和10首新BGM等，后来的事实证明，这大概是有史以来最画龙点睛的追加之一。正是这150K容量、标题名为“锖”的新加章节，『银色』由此跻身于留名青史的经典行列。

新加章节由负责第一章的片冈撰写，故事发生时间紧接第四章古代篇之后，即大井迹完成银丝之时。一对姐妹因旱灾被迫离家出走另寻生计，父母则走投无路在家中悬梁自尽。讽刺的是姐妹刚走到村口，暴雨顷刻而至（大井迹完成了银丝），可对于这对姐妹来说为时已晚。无家可归的孩子流落到第一章里的山岗，身上仅有的干粮已经吃完，万般无奈之下姐姐以身体换取两人果腹的食物，后又怀孕产下一个女孩。很快姐姐为此染上了重病，为避免传染给妹妹而独自躲进山中等死。妹妹抱着女孩，为求生计只有步姐姐后尘继续用身体去交换食物。最后她力尽倒在街上，女孩也被人抱走，意识越来越模糊之时她自问道——“我要消失了吗，就好像不曾存在一样？”……

在此请原谅笔者以如此生硬简单的文字来概括这一章，因为这短短150K容量的新加章节其独特的语言魅力、艺术感染力，只有亲自去读才能体验。片冈用简洁的短句、平白的环境描写和不带任何感情色彩的陈述将姐妹俩的悲惨遭遇展现在玩家面前。姐姐在大雨中悲愤的喊叫、姐妹俩在月下山间分享饭团的场景……片冈一边不动声色的用旁观者的视角来讲故事，一边又带着淡淡的诗意去描写悲惨的气氛。让几乎所有经历过此章的玩家彻底崩溃，且以后每每想起本章种种那份锥心之痛依旧清晰可触。

除了片冈出色的文字功力，游戏的画面演出和音乐也达到了很高的水准。电影式宽银幕尺寸的画面增加了表现力，更多的时候不是依靠CG而是大量单纯场景留白来凸显文字的力量。搭配着无奈的剧情，乐曲却温婉柔和，强烈地反衬了人在命运前的无力感。

重要的是，第五章故事的追加，带来的不仅是众多玩家眼泪决堤，更是整个作品层次的提升。在剧情上，这唯一不与银丝有直接关系的故事将第四章的古代篇与第一章联系了起来（第五章里姐姐所生的婴儿，实际就是第一章的无名少女），让各章故事的结合更紧密。在主题上，妹妹最后“我就要消失了吗，就像不曾存在过一样？”的感叹，和无名少女“我要活过的证明”形成微妙呼应。作品整体关于生命、命运、幸福的探讨思路通过第五章显得分外清楚，讨论的深度也得到了最大限度的挖掘。

『银色』和Neko都由此羽化成蝶，凭着这个对自身而言最重要的系列，开始划出最闪亮的一道轨迹。









水色

PC 2001 年 4 月 13 日
DC 2002 年 3 月 7 日
PS2 2002 年 12 月 26 日
家用机代理发行：NEC-Interchannel
原画：秋乃武彦 ねこにゃん 葵渚 綾瀬悠
脚本：片岡とも 米村純一 高嶋栄二（DC）東トナタ（PS2）
音乐：リバーサイド·ミュージック、Ebi、なかちゃん
CAST：後藤邑子 綾川りの 吉住梢 河本明子 佐久間紅美 根谷美智子（家用机）

虽然 Neko 由『银色』在业界建立了良好的口碑与个性化的风格，但真正让他们获得玩家认可，博得广泛人气与知名度的还是『水色』。以本作为正式开端的“水色系”体现了片冈为核心的制作团队另一面的“创作色彩”，更重要的是，Neko 的许多特例独行的风格、理念和特色自此开始稳定成形，并一直延续至今。

首先，作品命名传统就此形成，Neko 的所有游戏几乎都用颜色来作标题：处女作“WHITE”是发生在冬季的淡淡恋爱故事，“银色”则严肃地讨论了关于生命与幸福的主题，而“水色”作为日语天蓝色的别称，故事风格又回归处女作的清新舒缓。从此，Neko 新作将以何种色彩为标题，这种色彩又将传递出作品怎样的内涵，也成为 Fans 们热议的话题之一。









剧情方面，“水色系”作品以“校园恋爱”为主要内容的特点得到确定，并且通过『水色』在创作上开始走向成熟。其中最为 Fans 津津乐道的就是“童年期”设定。在『水色』的故事里，游戏被分成两块：即过去的“童年期”和现在的“青年期”。在游戏开始的“童年期”部分里所做的选择，将决定本篇故事走向，进入不同的女主角路线，世界观也会相应发生微妙的变化。这个设定在同系列作品『弹珠汽水』里也得到了继承。

说到『水色』的剧情，在时下听来可能相当平淡——典型的校园恋爱剧，所有故事无不例外。且叙述节奏散漫拖沓，那种在流水帐式的日常叙述中慢慢积累起感情的过程，大概会叫现在的很多人呵欠连天。比如其中较有代表性的早坂日和路线：在主角小时候，有一位关系非常亲密的女孩。突然有一天，女孩问主角“如果我不在了，你会寂寞吗？”当时主角并没有挂在心上，可次日女孩就搬家离开了……然后时光飞逝，故事转到了现在。某天夜晚从主角衣柜里跑出一个古怪少女——不用说，这个女孩就是日和。接下来的每天晚上，日和都会从

衣柜里出来，她身上还穿着已经不合身的儿时童装，这让主角认出了她就是小时候的青梅竹马，也让故事有了更多笑点和色气。但除了主角之外，再没有人能看见日和。

在以后的一星期里，复习应考的主角都会得到日和的帮助，随着不断的接触，过去零碎的记忆也完整起来……而与此同时，在邻镇的医院中，日和正躺在一张病床上等待着手术。她在两周前遭遇了车祸。

一周过去，主角顺利通过考试。为了感谢日和，主角带着日和去游乐园坐她最喜欢的旋转咖啡杯。回来的路上，主角在茶屋用饮料吸管做了一个戒指送给日和。感到无比幸福的日和在与主角接吻后就这么消失在夕阳中。

“日和是幽灵吗？日和已经死了吗？”

寂寞惆怅的主角，终于流下了眼泪。他终于在自己的衣柜里找到了一个多年以前的巧克力（作者注：你确定那东西没进化成异型生物吗？），那正是过去日和因为笨拙腼腆未曾向主角传达的思念……故事的最后，主角终于得知日和的下落，当飞奔到医院时，日和的手术已经成功。病床上的日和完全不记得过去一周的夜晚所发生的事，

在画师方面，经历了『WHITE』的生涩、『银色』的摇摆，在『水色』里技法已日臻成熟的秋乃武彦有了首次值得称道的表现，其御用画师的地位就此确定。此后他参与了几乎所有游戏的原画和角色设定工作。如同“高桥龙也＋水无月彻”的黄金组合一样，“片冈智晴＋秋乃武彦”也算是Neko的招牌了。

能在以『大恶司』、『君望』、『鬼作』为代表，强作如云的2001年占有一席之地，Neko凭借『水色』跻身一线厂商行列，同时对剧情派和萌概念的推广有了很大的促进作用。『水色』总结归纳了之前的成功经验和套路，为以后的“纯爱”类作品发展做了铺垫。同时它还贡献了几位经典的角色，“天然钝萌之王”早坂日和、“完美义妹”片濑雪希、早期傲娇角色小野崎清香、还有在Fans中人气极高的喧嚣元气女进藤皐月。在如此丰富的角色基础上，Neko又以自同人时代起就颇为旺盛的恶搞创作力，派生出了大量的系列作品——比如“魔法少女日和”、Neko五周年纪念麻将等。

2001年春，由『水色』的成功为发端，Neko开始进入了其活动的黄金期。





可当面对那个用吸管做成的戒指时，日和却流下了连自己都不知缘故的泪水。

稍有阅历的人都不难看出，这情节和Key名作『Kanon』里鲇川あゆ的故事颇为神似。类似的还有在妹妹雪希路线里的三角恋爱关系、进藤路线里主角在记忆中长久以来对女主角身份的误解对女孩造成的伤害等。如都像上面那样掰开来详细叙述一遍，多半索然无味甚至是狗血横洒。但在当时，这些如今看来已是泛滥成灾的情节，都有着承上启下、继往开来的意义，既是对之前同类作品的一次总结，又为后来者树立了一个相当大众化的经典范式。自2000年『AIR』成功之后，以剧情为主流的Galgame形式逐渐兴盛；『水色』在当时推出了如此多的典型性剧情，实际上是对之前很多游戏的成功套路的一次不自觉总结与完善。同时，Neko也有了更多的特色符号，如片冈为自己中意的“钝萌”树立了一个经典标准——早坂日和。作为第一女主角的雪希也成了公司的看板娘。

其次，虽然『水色』的文字到现在已显粗糙，却为后来Neko诸多作品舒缓平淡的文字风格奠定了基础，如『弹珠汽水』、『120日元』。虽然在上述故事介绍中『水色』的剧情显得老套无趣，但真正读到，则可能是完全不同的感受。以片冈为首的脚本阵那看似平淡的文字有着超强的气氛渲染能力，在不知不觉间就能将人拽入故事之中。



『朱 -AKA-』

2003年6月13日
PC
人设：秋乃武彦
原画：秋乃武彦 神代舞 オダワラハコネ 歩鳥（后三人为辅助）
脚本：片岡とも 高嶋栄二 東トナタ
音乐：I've、milktub、Energy Field、リバーサイド·ミュージック、Little Wing、Ebi、KIYO、zerverius
CAST：宇佐美桃香 藤野らん（後藤邑子）まきいづみ（柳瀬なつみ） 安倍有紀（岩居由紀子） 鳥居花音 蓮香 夏海萌 狩那まえ（友永朱音） 北都南 紅まゆ

『朱 -AKA-』是『银色』的另一条故事线，讲述与银丝有着密切关系的石切姬在大沙漠中追寻银丝的历程（具体故事请参看『二次元狂热』第二期）。

石切姬是掌握制作银丝秘法的吉备族的一员，第四章故事里制作银丝的大井迹正是她的叔父。在寻找银丝的旅途中石切因深爱着她的武士久世的牺牲而获得永恒生命；在故事结尾，她西渡大陆开始新的旅行——这也正是『银色』故事结束时玩家们所看到的景象：身着沙漠民族服装的石切，在耀眼的阳光下露出从容的微笑。这充满无限可能性的一笔结尾两年后终于有了延续，2003年6月13日，银色系列第二作『朱 -AKA-』登场。

攀登的雄心

从『银色』开始，游戏销量节节攀升，Neko在实力和信心上都有了相当积累，推出一部"大制作"冲击顶峰的时机已经成熟。『朱 -AKA-』正是这样一部应时之作；负责角色设定和原画的主力画师秋乃武彦在经历『水色』之后风格和技法日趋纯熟，达到了炉火纯青的地步。他为众多角色设计了复杂华丽且极具地域民族特色的服饰，又几乎负责了绝大部分CG的绘制。当时顶级的画面解晰度让他流畅















的线条和圆润的人物表现得淋漓尽致；同时游戏的音乐请来了以I've、Energy Field为首的业界高水准团队；开场动画更是由GONZO制作……2003年的『AKA』已拥有顶尖素质。但大制作也带来了2.8G的大体积，当时同步发售DVD、CD双版本，这也属少见。

如果画面和音乐说是惊艳的话，那么时隔近三年的脚本就可用大气来形容了。首先是游戏世界观的大：比起前作关注于时间上的长度，『AKA』则尽力拓展空间上的广度，对基本世界观进行大量补充。生活在大陆掌握银丝秘法的"宗家"首次被提及；侍奉"宗家"的"绯檀一族"及其传承的银丝浮出水面，一下就拓开了银丝的故事面。作为银丝根源的"宗家"究竟是怎样的存在？围绕另一根银丝又会有怎样的故事？都极大的引起了人们的兴趣——实际上『AKA』的故事，正是由"绯檀一族"奉命向"宗家"归还银丝为开端。故事舞台则以距今1000多年的中东地区为原型，在黄沙漫天的世界里继续上演银丝的传奇。

『AKA』不仅扩充了系列的世界观，作为独立作品，自身设定也很完善。以银丝之力获得永生，以追求众生幸福为目标的"露达"，以银丝之力集结了许多志同道合者一起努力，这些





人被称作“露达的眷族”。“眷族”们从露达那里获得了力量和证明眷族身份的朱石，他们分门别类、各司其职：能消除人记忆的最强族“还原者”、保护还原者的战斗型族“守护者”、传达露达意志做其耳目的“水镜使者”、以及通过交换肉体来延续其他眷族生命的“治愈者”等等。故事的主角也正是露达和她的眷族们。

应该被铭记的种种

通过『银色』的人再通『AKA』，会觉得其故事的深度不如前者，但若以『AKA』作为银丝故事的初切入点则会立即被征服。的确，『AKA』对于雄心勃勃的Neko来说，在脚本方面有着无法跨越的一道槛，这就是对大长篇作品的把握能力。叙述的零碎、角色视角重复都体现出他们在驾驭长篇上的欠缺，这影响了故事的表达效果。但同时『AKA』又确确实实把画面、音乐和文字的综合表现力提升到了一个新高度，片冈对电影化表现形式的追求也首次得以实现。

这部游戏给我们留下了近年来少有的以“剑与魔法”为背景的厚重故事、至今仍不落伍的优秀画面、以及有如艺术品般的经典音乐。游戏当年推定销量达到了五万七千多套，排在年度第四。对Neko而言，这次雄心勃勃的创作挑战让其在商业与艺术上达到了一个前所未有的高峰，为玩家留下了一部值得反复回味的优秀系列作。

『AKA』，足以称为美少女游戏皇冠上的一颗精美的红宝石。







『Ramune－弹珠汽水』

PC 2004年7月30日
PS2 2005年8月25日
原画：秋乃武彦 秋月亮 あんころもち 司ゆうき u—r
脚本：片岡とも 秋津環 海富一 中森南文里
音乐：Elements Garden、リバーサイド·ミュージック、Little Wing、猫野こめっと、Ebi、Barbarian on the groove、443、TILDE、天乃雀
CAST：後藤邑子 友永朱音（友永朱音）柳瀬なつみ 佐藤美加子 田口宏子（PS2） 新谷良子（PS2） 吉住梢 鳴海エリカ



在经历了AKA的宏大而沉重的讨论后，对幸福的讨论依旧留存了下来。按照Neko一作沉重一作轻松的惯例，2004年与我们见面的，是这一款以平凡为切入点继续Neko永恒话题的《Ramune》——弹珠汽水，这件类似夏日定番的物品除了在这部作品中担任了主题的象征，同时也以"弹珠汽水色"这样物化的色彩跻身于Neko的多重色彩创作之中。

故事的舞台发生在一个普通的海边乡间小镇。这里没有都市的繁华，没有街道的喧嚣；有的，只是生活本身。当三白草的茎叶渐渐泛起白色，在群草中崭露头角的时候，在那条弥漫着海风气息的坡道上，总有弹珠汽水风味的旋律回荡在耳边。那是在海岸嬉戏的海鸥和冲洗着贝壳的海浪所奏响的盛夏序曲。站在海角眺望，弹珠汽水的色彩充满视野。那是一望无际的青空和绿宝石色的大海，在这最璀璨的季节留下的透明脚印。

近卫七海：那是一株生在在夏日里平凡而宝贵，散发着异色光彩的三白草。

很多年前的一个夏天，女孩被一个刚刚搬到隔壁来的男孩扔了一只寄居蟹在头上。就这样，他们相识了。多少年过去了，男孩仍然爱恶作剧，女孩依旧老实而呆气，他们如理所当然一般生活在一起，定下了各种各样的规则和约定，将思念藏在心里，一切心照不宣，并深信这种无忧无虑的生活将永远继续。直到这个夏天，另一个从小就喜欢男孩现在却不得不搬家的女孩却忠告他们不能这样下去，因为意料之外的事总是会突然降临……

而两人终于懂得要珍惜现在的时光，决定拿出勇气面对对方。但在这个时候，男孩却遇上了事故而不省人事。女孩一直守在他身边，遵守着他们之间的约定。对她来说，只有这么做才是她的人生。时光流逝，夏去秋来，冬离春至，然后又是一个夏天。男孩总算在女孩吐露的心声中醒来。"我爱你"这一句来之不易的话语，将为两人那纯朴而无暇的爱，开启新的篇章。

佐仓裕美：那是一瓶烈日下尤胜酷暑，并映现着大海轮廓的弹珠汽水。

那个夏天，刚刚搬到这个小镇的女孩独自在海边玩弄寄居蟹的时候，意外结识了一个爱恶作剧的男孩，从那一天起两人便开始一起玩耍。渐渐地她了解到男孩身边有一个住在只隔了1.2米远邻家的青梅竹马，以及一个一起生活的妹妹。而从她家到男孩家步行就需要40分钟，两者间的距离是无法相比，但是她却丝毫不愿输给这物理上的差距。

就这样，日复一日，年复一年，女孩几乎每天都带着笑脸来见男孩，只是在不知不觉中，步行的40分钟变成了自行车的15分钟而已。这个夏天，她家要搬离这个小镇，当她知道自己可以留下来和男孩住在一起，她激动，兴奋，甚至语不成声。因为那就是她梦寐以求的位置，经过多年的努力，她终于跨越了那段距离。但最终她决定和家人一起搬走——多年以来，她因为那段距离以及邻居女孩的存在，变得好强而不服输；因为跟男孩在一起，变得开朗而活泼。



虽然一切都是偶然的累积，但这个一直经历着磨练的，宛如向日葵一般的女孩，终究不愿意选择那条最安稳的道路。

于是，两人之间的距离变成了电车的2小时，但对懂得苦后甘甜的两人来说，没有穿越不了的距离吧。

半夏生

台风过后，粗壮的玉米倒下了，喇叭花被刮落了，唯有三白草依旧挺立。即便如此，随着海潮的退去，季节的转移，三白草白色的叶子还是会渐渐的变回翠绿。但曾经的璀璨不是虚假，时光的流逝中一点点沉淀下来东西并不会消去。就像它的另一个名字"半夏生"所象征的意义；就像一手养育它的人所留下的对生活的深深爱意；就像它所见证的弹珠汽水的物语一样长久沁人心脾。

弹珠汽水的旋律，那是平淡的日常，是夏日夜晚的风铃响，是一首述说生活的风情诗。

弹珠汽水的色彩，那是点点回忆的沉淀，是羁绊的累积，是一副描绘心灵的风景画。

弹珠汽水的生活，拥有与绿宝石色大海相同的弱点——平凡，易碎，不过就算满身伤痕，透过弹珠汽水的弹珠小心翼翼地看去，依旧那么无暇而美丽。

在这部作品中，片冈智晴担任作品总监，并负责七海路线以及PS2版追加的新佐仓路线的剧本写作。两个故事交相辉映，各自的主题相互补完。什么是平凡，什么是巧合，什么是机缘，以及什么是生活，在他平淡而舒心的文字中都可以得到相应的结果。而片冈智晴作为制作者，在作品中表现出的对生活的眷恋，也叫人叹服不已。

或许"幸福是什么"这个话题，在『弹珠汽水』中依然无法给我们明确的答案，但它却指明了抓住幸福的方法。



『120 日元之春 /120 日元剧场』

2005 年 2 月 24 日
PS2
原画：蜂矢 オダワラハコネ u—r
脚本：片岡とも
音乐：Elements Garden、Barbarian on the groove、猫野こめっと、Ebi
CAST：田口宏子 河本明子 能登麻美子 佐藤美加子 綾川りの 岩居由紀子 青唯由佳





六十亿分之一的机缘

2003 年夏 C65，Neko 推出了第五张会员回馈 CD。这张盘除了与以往一样包括了已出游戏的补丁程序、番外故事、四格漫画等内容外，还有一个名为『120 日元之夏』的原创短篇游戏，引起了 Fans 的注意。

这篇由片冈妙手偶得而成的故事，在给人带来淡然又不可言喻的味道时，简单得连人物姓名都没有提及（发展成系列之后女主角才有了名字）。但故事的发展却相当别致：素昧平生的少年少女在盛夏的一天偶然相遇，因为故障的自动售货机而相识。两人为了取回被售货机吞掉 120 日元的饮料钱而一起敲打机器，谁知钱却和饮料一起掉了出来。接着他们发现只要两人一起投入那 120 日元并敲打自动售货机就必有所收获且屡试不爽，于是一个只有三天时间，略带神奇色彩的故事就此展开。

情节发展看似很无厘头，却以此为突破点表达出对于人与人之间邂逅相遇的独特认识。每天和无数的人擦肩而过，因为某个机缘而相遇的两人。在茫茫人海中，这六十亿分之一的细小的偶然是不是可以称之为特别又神圣的呢？当我们与这样的偶然不期而遇时，又该如何面对呢？就像故事中男孩所想："就这么道别，一个小时后，两个人各自回到家中看着电视，几天后一定又都回到自己的生活中，在夏天结束时，早已把对方忘记……"人们彼此间往往就这么严守着各自的界线而不肯逾越，许许多多的机缘就此溜走。而故事却在强调着这每次相遇的美与珍贵，因为这里可能就藏着意想不到的幸福。如果能留心这琐碎相遇中的美，并





努力去抓住的话，那么，对每个人而言，那都是只有六十亿分之一的机率才能得到的宝物。

去远方

『120 日元之夏』在 Fans 中引起了强烈反响，一时热度甚至直追当时刚刚发售的重量作品『朱 -AKA-』。一贯以“民意”为重的 Neko(片冈？)自然不会就此收笔。半年后，经过精心雕琢的『120 日元之冬』就随冬季发售的 Neko Fandisc-2，来到了玩家们的面前。

故事以年末一辆冷清的列车为舞台展开，在现实生活中逐渐长大的“大人”和怀着小小梦想而展开旅行的小女孩相遇了。主角“我”可以看作是现代年轻人的典型，他厌恶成人社会但又不得不屈服于现实，扳着手指混日子。而与小女孩的相遇则让他看到过去的自己：用仅有的 120 日元买上车票，却试着希望能够达到更远的车站。虽然故事之初他不断强调自己的“大人”身份，但却在和女孩的接触中慢慢重拾被丢弃的回忆和心意。那种“如此地相信自己什么都能做到，如此地想要相信自己什么都能做到”的心情，哪怕只是通过逃票这样的方式也要去往更远的远方，以此来证明自己的“可能性”。

最终在主角的帮助下，女孩完成了这趟“冒险”旅途。而所有跟随主角和女孩一起旅行的玩家们，也完成了一次关于理想的心灵回归。片冈首次在故事中用现实笔触去展现现代人在现实中失去梦想的无力、无奈，儿时觉得自己无所不能但在成长中渐渐明白了能力的界限，当变成大人时就只能按着车票在规定的区间内心安理得地来回。但他对此又不是全然悲观的，而是更多地希望人们能够重拾过去的天真、梦想和希望，朝着自己的目标去努力一次，去找回在现实中丢弃的自我。

幸运法则

有了“夏”和“冬”，关于“120 日元”是否会有“春”“秋”，自然成为 Fans 们热议的焦点。最初可能只是为了练手的片冈智晴在『冬』获得好评之后，也有意将其做成一个短篇系列。





到2005年初，玩家的愿景和片冈的构想终于成型，由Neko制作、Interchannel发行的PS2游戏『120日元之春 /120日元剧场』面市，由过去的『冬』『夏』和新加原创的『秋』『春』组成主要内容，以三千多日元的低价发售。

『120日元之秋』的故事风格又回到了『夏』的思路上，女主角是一个对着好运和霉运有着独特理解的女孩，在她通过占卜书知道自己将面临十年来最重要的一次转运时，决定在转运前好好让自己倒霉一番，以积攒足够的RP等待转运后得到相当的回报。有点滥好人的主角则带着电视节目里“助人是今天幸运的关键”的忠告与看热闹的心情，不知不觉就卷入了女主角追逐幸运的计划之中。

『夏』的主题是邂逅，『秋』则对幸运展开了讨论：“对我来说是一生中最幸运的事，也许在别人看来也不过就是吃冰棍中了个末彩的程度。于我而言可能打一下午柏青哥就能忘记的倒霉事，也许对别人来说则是一生都刻骨难忘，扼腕不已的不幸。归根结底，是走运还是背运，全由个人而定。”带着这样的自述，与其说两位主角守着荒诞的幸运法则在追寻霉运攒RP，倒不如说是尽情的享受和体验着生活。虽然折腾了一天一夜，但他们却能轻易将聚集了“十年运气”的彩票送出，比起结果，他们还是更享受过程的快乐。幸运还是不幸，全在个人态度。虽然“出生至今二十几年的人生中，走运占两成，倒霉占八成”，但除了努力挥棒之外，更重要的大概是改变记分规则吧！

走出你的世界

『120日元之春』被作为游戏的主标题，可见其在系列中的地位，片冈的故事写到这里，整体思路与主题已经比较明晰了。在如今的市场上，尽管以宅为题材或是讨好对象的游戏数不胜数，但像『春』那样带着真诚来与它的受众坦诚交流的作品就属少数了。

主角“阿樱”是个随处可见的普通一宅，他在现实生活和新番、游戏的夹缝里疲于奔命。受够了拥挤电车里的廉价香水味，懊恼于网游中总是没别人升级快。所以当两千五百万日元摆在面前时，他做出了一个决定宅一辈子的计划：破烂的小屋，紧张的预算，每天240日元的伙食标准，所谓“梦幻脱社会生活”，就是可以每天专心致志不受任何困扰，毫无顾忌地打怪升级了。但随着叶月逐渐走进阿樱的生活，他的计划开始面临考验。最初是派发通行证，然后是分出一半的伙食费给这个小家伙，最后是逃避生活的阿樱竟然推着因为个人原因而离群的叶月重回集体。

眼看叶月一步步向前，樱格外看清了自己的处境。回到了学校有了朋友的叶月，和自己已不在同一个世界。他为叶月感到高兴和欣慰，可自己却没有勇气往外迈出一步。于是樱只能强行把叶月从身边赶走，他又何曾料到在改变叶月的同时他也改变了自己，他为叶月铺垫的回归生活之路，也是他自己重回现实社会之道。

从『夏』谈人与人的相识之道，到『冬』里现实与理想的矛盾，再到『秋』里如何面对人生，故事的脉络在『春』里终于清晰。这不仅是一个适于所有人阅读的故事，也更是为宅们度身定制的寓言。心怀梦想但又不逃避现实，在不得已妥协时也决不迷失自我，更要善于发现生活中的美好去努力生活——而这一切皆以走出自己的小世界，向身边的人伸出手为前提。

用乐观的笔触书写温馨快乐的故事，这是片冈一次最直接、最坦诚与玩家们交流的尝试。他首次一人负责了整部游戏的脚本，并将短篇故事在结构和表达上的优势发挥到极至。而他的最终目的，就是将直面生活的勇气传递给每一个接触到这个游戏的人，虽不太可能就此改变一个人，但至少能给人们一些对生活的达观与信心。同时，这部少了限制级剧情的游戏，也贯彻了片冈关于“18禁游戏是18岁以上的人才能读懂思想内容的游戏”的想法。而游戏的整体结构，也为当时的Neko在创作上翻开了新的一页。



『翡翠绿 SANARARA』

2005 年 4 月 29 日

PC

原画：闇野ゲンジ　藤宮アプリ（蒼樹うめ）　u—r

脚本：片岡とも　海富一　中森南文里　木緒なち

音乐：ヨナオケイシ、Elements Garden、Barbarian on the groove、Ebi、Little Wing、Dreaming Rabbit、ms—jacky

CAST：夏野こおり（田口宏子）茶谷やすら　岩田由貴（岩居由紀子）　まきいづみ（柳瀬なつみ）　藤野らん（後藤邑子）　友永朱音

自 04 年『弹珠汽水』发售后，虽然有『120 日元剧场』在家用机上获得好评，但终归也只能算是半个新作的小插曲。对 Neko 的支持者来说，按照多年来 PC 平台正统游戏推出的规律，在“水色”系的『汽水』之后就该轮到“银丝”系新作的登场了。果然，05 年 3 月 Neko 公布了新作情报，但内容却让所有人大跌眼镜。

这个有着名为“**サナララ**”的怪异标题的新作，从公布的内容看与“银丝”系列相差甚远、毫无关系。而且风格既不是银丝系列的凝重大气，也不是水色系列的轻松卖萌。青涩的人物海报给人的感觉只有两个字——小品。游戏的发售也一改过去经常跳票延期的“惯例”，只比初次公布的发售日象征性地延迟了一天上市。从三月初海报初公布到四月底游戏开卖，前后只有两个月左右，比起以往年头公布年中上市，真可谓神速了。

黄金周前入手游戏的玩家们，发现这款游戏真如其第一印象一般，就是部彻头彻尾的小品，并且是带有着全面试验意味的小品。首先故事剧情本身就类似一个有趣的试验：在这个世界上，每个人都有一次可以实现任何一个愿望的机会。当这个机会来到时，在许愿者的面前就会出现一位“引领员”来帮助他完成自己的愿望。许愿者在正式许愿前有一次尝试体验的机会，效果持续一周。而引领员在许愿前会和许愿者形影不离，提供关于许愿的规则说明与指导。最后，许愿者的愿望也由引领员来受理完成，当这一切完成，许愿者将接过引领员的工作，成为新的引领员去下一位许愿者身边。而前任引领员在完成任务后将会把一切关于许愿的事情忘记，回到自己过去的生活中。

在这个异想天开的设定里，每一个普通人在“不知不觉”中都会扮演“许愿”和“实现愿望”两个相对的角色，并且将这一切在这个世界上传递下去——这就好比是制作者设定了一个特定环境，然后将性格各异的角色放进这个环境里，让他们扮演许愿者或是引领员。试着观察他们都会有怎样举动，又会演绎出什么样的故事来。不过这毕竟不是货真价实的“试验”，对只想讲一个虽然有些忧伤但温馨温暖故事的 Neko 来说，所有的实验条件都是理想的。

除了故事设定的试验性，『翡翠绿』在游戏制作的理念上也是综合了 Neko 以往所有作品的特色。故事整体采用了银丝系列的章节体、多主角的结构；文字风格偏向水色系列柔和轻松的风格；而在细节处理与主题精神上则受『120 日元剧场』影响最大：一个充满了灵气的设定，平和而又带着少许不可思议成份的世界，然后是四个女孩子各不相同却又有相似之处的故事。作品整体透给玩家一种很微妙的温馨感。故事的格局之小，小到只有两个人的世界。但巧妙的设定却成全了这小故事的合理发展与意境的表达。以“偶然”“随意”为要素，在叙述上摆脱过多繁杂描写，力求故事和立意的纯粹表达，在此之上又继承了“60 亿分之 1”的思想，这实际就是在继承发扬『120 日元』的特色与优点。

最后在制作人员方面，Neko 也有了新的尝试。长久以来作为核心的片冈智晴没有出任监督一职，只负责了第一章脚本。STAFF 中的另外两位能人木绪**なち**和秋津环共同分担了监督工作，前者还担当了对游戏很重要的终章脚本。









作为 Neko 招牌画师的秋乃武彦也没有参与此次制作，人设原画全由生面孔担任。这个被称为“异质”的制作阵容引起了玩家的猜测，有人甚至认为片冈智晴和他的团队在制作理念上产生了分歧进而有了矛盾。但从后来片冈与以 Neko 班底组成的棉花社良好的合作关系来看，这个说法并不成立。倒是从『翡翠绿』的后记里透露出的关于新作『Scarlett- 深红 -』的一些初步消息我们可以看出，Neko 的主力阵容实际已经进入新作周期，无法再来两线作战、应对本作的开发了。

综上所述，这部处于 Neko 转型期的小品作看似简单，但却有着不同以往的复合性。就像游戏的日文名字“**サナララ**”，实际是由四种颜色调配出来的复合色，一般称为“**エメラルドグリーン**”（翡翠绿）。而调和出来的四种颜色则是**サクラ**（樱色）、**ナタネ**（菜籽，即黄色）、**ラベンダー**（薰衣草，即紫色）和**ライトブル**（淡蓝）。这四种颜色片假名的头文字组合在一起就是“**サナララ**”，正比喻游戏的多重内涵——以多种色彩调和出来的色彩，集 Neko 众作品之小成的作品，包含了各色情绪又合为一体的作品，自己用双手去调和属于自己的心灵颜色，等等等等。

『翡翠绿』就像水晶的结晶那样是个六面体，既通透清澈，又会因观看的角度、位置不同而得到各种不同的观感。不过，纵然有着 Neko 一贯的灵气、与众不同的风格。但有限的制作投入和饱受争议的人设，几乎注定了它在市场上的命运。一万套出头的销量差强人意，再加上 Neko 一直以来坚持的运作方式。不得不让片冈开始在开发新作的同时，也同时考虑 Neko 的未来了。

『Narcissu』

2005年8月2日
出品：ステージ☆なな（同人）
原画：MITAONSYA
剧本：片岡とも
音乐：矢野雅士、Elements Garden、Barbarian on the groove、猫野こめっと、Dreaming Rabbit（MASA）、Ebi、SENTIVE
声优：綾川りの（セツミ）

『Narcissu -SIDE 2nd-』

出品：ステージ☆なな（同人）
2007年5月15日
原画：ごとP
剧本：片岡とも
音乐：Elements Garden、Barbarian on the groove、Ebi、eufonius、水月陵（KIYO）
歌手：eufonius
声优：やなせなつみ（柳瀬なつみ・柳瀬洋美）（姫子），後藤邑子（千尋），綾川りの（セツミ），岩居由希子（岩井由希子）（優花），田中涼子（ママ），能登麻美子（女の子）



在『翡翠绿』中，片冈并没有如同往常一样出任监督，而除了同期推出的120日元系列短篇外，片冈似乎迎来了低产期。实际上他却静下心来，以自己曾在『弹珠汽水』的Staff Room中所发的感慨为基础，于05年夏季推出了一部个人作品——Narcissu。

『弹珠汽水』中的七海路线，前半为种种平淡生活的写照，而故事最后，男主角健次却突遭事故，险致死亡。虽然在整部作品的风格影响下不得不出现"奇迹"般的Happy End，也不由让人感慨自身的无力，借而体味平淡生活的珍贵。而基于这一故事和片冈早年友人经历的Narcissu，则将这个主题最强地显现了出来。

Narcissu,是缺少了s（suicide）的水仙花。这一作品严格来说和Neko关系不大，是片冈个人以沉寂了许久的STAGE NANA第24部作品的名义推出的同人游戏。为了让更多的人读到这个作品，片冈放在网站上供大家自由下载，





对其他语言的翻译也报以来者不拒的宽松态度，而之前这类小品都是收录在NekoNeko Fandisc中丰富内容的。另一个以同人作品推出的原因，就是使用了带有实验意义的极简约演出手法。

本作以大量黑色背景强调了超宽银幕效果；通过削减作品中的信息给予读者想像的空间（『Narcissu』创下了没有立绘、只有一张CG的纪录），衬托出了文字的力量；配音可选的设定，更是突出了声乐电子小说这一载体。第一作叙述了主角和濑津美两个在医院静静等待死亡来临的绝症患者，为了寻求自己"存在的证明"而踏上旅途的故事。时隔两年后推出的第二作则以刚入院时濑津美的视角，讲述了与另一位患者姬子一同度过的时光。

标题中的"水仙"究竟为何物，相信每个读者都会有自己的回答。带到医院来的水仙、途中遇到的水仙和海边的水仙其实并无不同，但为何只有海边的水仙是自己"存在的证明"？这只是由濑津美一心决定。与最初讨论这个问题的『银色』一样，整篇故事在生死之间几度徘徊，足以使人动容。

对大部分阅读者来说，这部作品只是一部灰暗绝望，叙述边缘人群挣扎求存的悲剧故事，虽然感人，却只能带来不安、同情或者无能为力的消极感受。而一旦代入其中，就会发现作品不仅叙述了对死的恐惧和逃避，也通过这段旅程讲述了该如何勇敢面对现实。

平淡的生活与随时可能遇到的变故，组成了我们的人生。这两者之间是如何交织从而为我们带来深深的思考?『Narcissu』仅仅是提出了问题，却没有给予解答。对这个问题的讨论，一直延续到了Neko的最后一作『Scarlett』中。









『Scarlett ～スカーレット～ 』

PC 2006 年 5 月 26 日
PS2 2008 年 10 月 30 日
原画：秋乃武彦 あんころもち 司ゆうき ミヨルノユメギ 仲本六日
脚本：片岡とも 秋津環 海富一 木緒なち 大月佑佑
音乐：I've、Elements Garden、Blasterhead、Little Wing、Barbarian on the groove、猫野こめっと、Dreaming Rabbit、Ebi、SENTIVE
CAST：私市淳 後藤邑子 稲田徹 水橋かおり 柳瀬なつみ 田口宏子 綾川りの 友永朱音 若本規夫 鳴海エリカ 神谷浩史 今井麻美

Scarlett スカーレット

这个以『水色』、『朱 -AKA-』中一直传唱的插曲命名的作品，却既不属于银丝系列，也不同于水色系列。它除了作为“NekoNeko 最后一作”的纪念意义，就是片冈“至今所未能尝试的可能性，都要在这次的作品中实现”的发言了。本作不仅拥有广阔的世界观，还有将近 60 年的时间跨度，几乎所有的剧情都由片冈一手操办。Neko 最后的挑战会带来什么样的答卷呢？





#00 境界 -border line-

主角大野明人厌倦了一成不变的日常生活，开始了长达一年的旅行。在冲绳南浮原岛上，一位奇异的少女对他产生了兴趣……

当夜，明人看到了超低空掠过的 B-2 隐形轰炸机。嗅到了“非日常”气息的他，在旅行的最后一天不由得向嘉手纳美军基地眺望，眼前是如同无法跨越之壁的围墙。

“很简单啊，跨过这个围墙不就行了。”女孩这样说道。鼓起了勇气的明人终于跨过了这道“日常”与“非日常”的界限，在名叫静的少女的引导下，再次看到了在夜空中飞过的 B-2，那如同从另一个世界出现的异形一般的身影，深深刻在了明人的心中……

#01 本物 -real-

回到日本的明人又在学校里与静不期而遇，开始了短暂的学园生活。另一方面，静的哥哥，身为“高级谍报员”的别当・和泉九郎－Scarlett 登场。他从瑞士接回的阿梅利亚成了明人的同学。数日后，不明组织以阿梅利亚为目标开始了行动，而明人与九郎在学校相遇，也被卷入到事件之中。

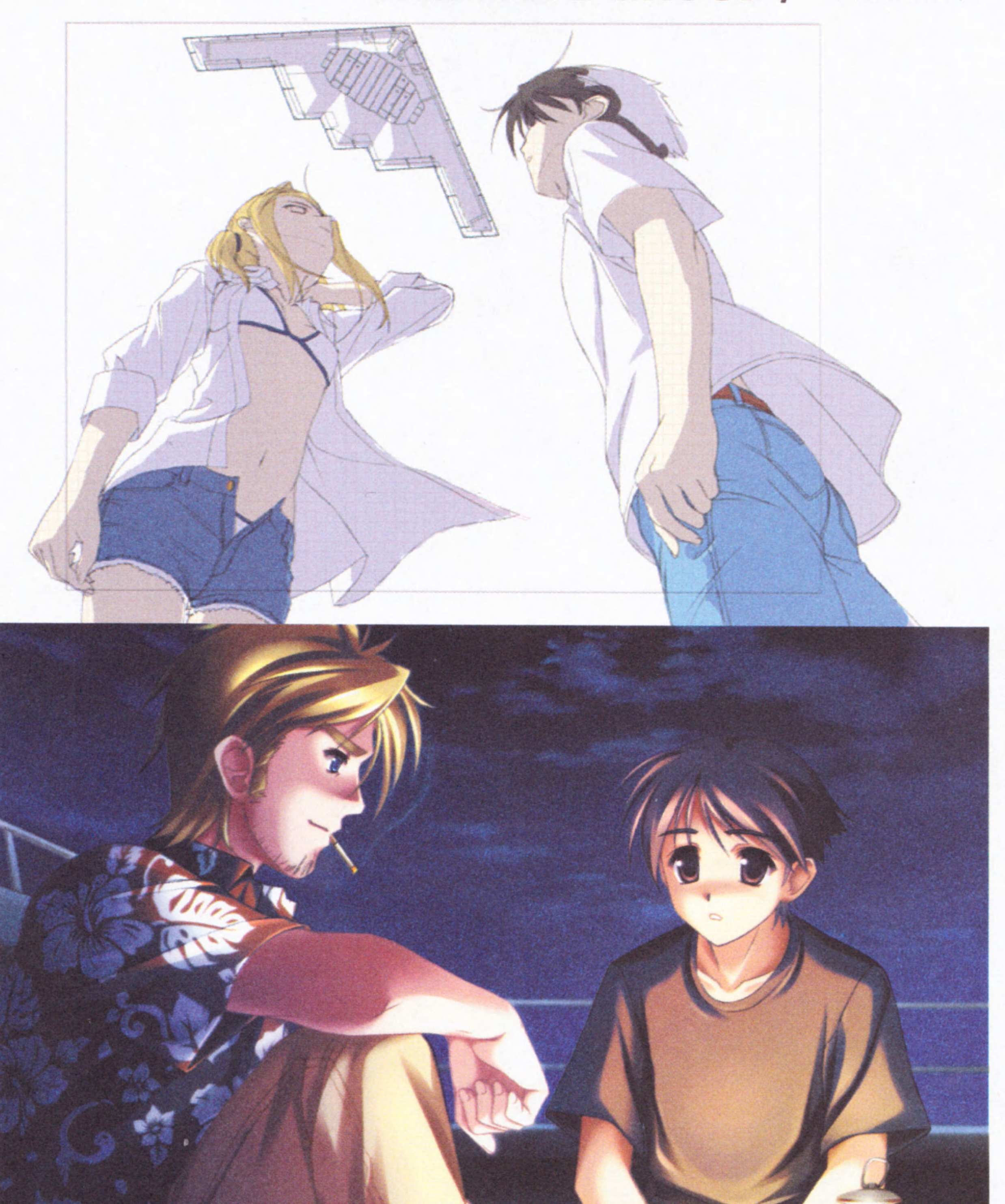
本章以阿梅利亚父亲开发的暗号编码争夺战为中心，展示了一个与 007 系列中相似而又不同的谍报世界。这个世界中的谍报员不会凭借自身的超强能力深入虎穴完成任务，而是以自己所有的的武力和情报与对方“和平”交涉。他们的特权甚至超越国家和军队的存在，生活在明人憧憬的“非日常”世界中。最后，九郎用枪指着明人：“日常与非日常，你只能选择生活在其中一个世界……”

可能是觉得剧情转换突兀，PS2 版在本章后增加了『明人训练时代』这一章节。作为衔接明人日常和非日常生活的插曲，补充了 PC 版中相对缺失的感情描写。九郎对明人的特殊照料，明人和静之间的感情都在这个短短的间章中得以体现。

#02 再来 – come again–

与九郎相遇的两年后，明人已经成了一名出色的谍报员。他随九郎一起来到非洲南部一个正在陷入种族纷争中的小国——米比亚，目的是帮助现任的黑人总统在大选中胜出。总统的女儿妮奈特因为8年前的事件对九郎产生了莫名的恨意，她在父亲倒下后，勇敢地站了出来……

本章展示了这个世界的另一面——为了自己的正义而不择手段，8年前九郎的父亲不惜刺杀当时的黑人总统候选人；现在的九郎也按照另一位军部候选人的要求刺杀现任总统，这一切都是为了“建立稳固的政权”。而明人和一直以来演着对手戏的纳赛尔最终联手上演了九郎计划中的“大逆转”，也为剧情增添了不少悬疑成分，让本作多了几分“间谍战”的感觉。



#03 ミリオントロイオンス -Million troy ounce-（PS2版追加）

美月的侄女三条百合子因为敌对企业掌握了一艘二战时沉没的潜艇的秘密被而被逼婚。喜欢娇惯小孩的九郎等人破例插手，并最终粉碎了对方的野心。期间九郎和美月一同前往澳大利亚，但他曾与母亲塞西莉亚约定过，这一次见面时，必须带上自己的结婚对象……

作为PS2版追加要素中最受人瞩目的一点，看似老实传统的百合子，实际上却是个活泼捣蛋，性格恶劣的小恶魔。而之前总是板着脸的纳赛尔，这次担任起了搞笑角色。又是演戏抢亲，又是照顾小孩，还被戏弄了一番。

#04 缘 –blood–

故事回到1979年，已成为东德著名主治医生的莱昂见到了15年前在自家诊所一同生活过的艾娜。回想着当时未能实现的约定，他倾尽全力，却也无法拯救身患绝症的艾娜，只能将她的女儿伊莉卡作为妹妹收养。为了治疗伊莉卡体内同样的病症，莱昂开始钻研遗传工程，这却让他陷入冷战的纷争之中。



本章用两条异类的主线分别叙述了静、九郎与美月的过去。原本作为伊莉卡脏器移植者克隆出来的静却被她认作自己的孩子，希望莱昂组成一个幸福而又普通的家庭。随着伊莉卡的去世，莱昂意识到自己追寻的，其实是平静简单的日常。他将静寄托给别当家后，结束了自己流亡的“非日常”生活，在弥留之际回到故乡，实现与她们的约定……

作为整部作品最为感人的一幕，寄托了三代人“想要过日常生活”的愿望让人百感交集。望着向遥远国度自由飞翔的候鸟，凝聚了这些思绪的静究竟会怎样选择自己的幸福呢?

除此以外，本章前后的intermission也分别介绍了主要出场人物的“日常”生活和别当、Scarlett两个家族的过去，为最终章做好了铺垫。另一个PS2版新增的章节，就是类似外传性质的『邻人』了。故事以纳赛尔为主角，讲述了多年以前他在个人调查中与九郎相识的故事。这份由一支香烟产生的友情，也对他们的将来产生了巨大的影响。

#05 日常 –Normal life–

明人接受委托参与调查法国境内的天然重水湖，那其实是马赛拉为了确保家族优势而设下的陷阱。在迫不得已的情况下，明人开枪击伤了身为高级谍报员的马赛拉，并且拒绝了与静结婚来避免惩罚的方法。明人被流放到太平洋中心与世隔绝的无人孤岛上，下定决心的静也追随他而去。

负责调停混乱的世界的21个家族为了避免互相之间的争斗而设立了互不干涉原则，这却成为九郎交涉的障碍。了解到重水湖秘密的九郎开始计划救出被困的二人，但那意味着他可能会失去别当家族的特权。最终九郎驾驶着B-2将静和明人送回了“日常”世界，自己和美月继续生活在“非日常”中，因为那或许才是他的“日常”……

本章的故事虽然不算精彩，但表现手法却看出了片冈的用心之处。与众不同的“非日常”生活虽然令人向往，但幸福最终还是要在适合自己的“日常”中寻找吧。

『Scarlett』作为Neko的最后一作，且不说那有些实验性质的异类剧情，光是那满满的、不亚于一个完整FANDISC的OMAKE表现出来的诚意，想必也会让任何挑剔的FANS都满意吧。随着08年10月『Scarlett』PS2版的发售，停止活动两年的Neko再次重生，由片冈和秋乃这对黄金搭档执笔的新作也露出了冰山一角，或许在追求艺术与RP的轨迹上，还有更长的路等待着Neko去走……▲


银色
第一章 逢津之
（应译者要求隐去



引子：她

我没有名字。
因为，谁也没有给我起过名字。我所拥有的，只是右脚脚筋被切断的伤痕……
薄薄的被子。装上铁栅栏的门窗。
看到斜斜射入的阳光，才知道现在是白天。
“在这里你不会挨饿，也不会因战乱而死。”
以前，有人对我这么说过。
有人将我的身体上下摇动着。
什么也没有想。
什么也无法去想。
只是，闭着眼睛等待着终结的时刻。看着那黑暗的世界。
那是什么也没有的世界。一片黑色的世界。我不会被任何人干涉的世界。
睁开眼睛就会看到讨厌的世界。脆弱的。哀伤的。一片虚无的世界……
所以我喜欢这里。



摇动终于停止了。
我睁开双眼。
看着昏暗的房间，装上铁栅的门窗。
还有一直摇着我的那个人。
我不知道那人是谁。
等他走出房间，也只会走进另一个陌生人。
当那个喘息着的人再度摇动着我的身体时。
我也只能闭上双眼，
看着那无边的黑暗……
昨天也是。今天也是。今后也是。
只是一直在摇动中看着黑暗，仅此而已。
“我，活着吗？？”
在一个天空中悬着一轮明月的夜里，我逃了出来。
因为右脚的关系，连跑动也办不到。
其实也不是想要逃走。
只是，朝着月亮的方向走着……
谁也无法呼唤我。
因为，我没有名字。
因为，没有人为我取过名字……



引子：他

一如往常地，我高高举起长刀，眼前的人在苦苦哀求着什么——是“请饶我一命”吗？
下一个瞬间，那人已经倒在血泊中，而我的刀染满了赤色的鲜血。
杀人，这有什么不对的吗。
弱者只能死去，只有强者才能生存。
所以我才会活到现在。以后也会一直这么活下去吧。



直到有人将我杀死为止。
只是时间早晚的问题而已。
把那家伙扔进崖下的河流。打开那家伙的包裹，只取走里面的饭团。金子之类的，对我毫无用处。
那几个饭团，就是你的价值。也是，我这几天的命的价值。

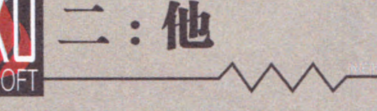
一：她

我累了。
一直在朝月亮的方向走着，差不多已经到达极限了吧。
在天空开始发白的时候。
发现自己在从未见过的山道中走着。
躺在地上，看着那渐渐变得稀薄的月亮。
虽然已经没有人会摇动我的身体，
我还是像以往一样，
静静地闭上双眼……
黑暗的世界。
纯黑一色的虚无的世界。
我喜欢这里。
如果能一直留在这里就好了……
如果不会再度睁开双眼就好了……

一：他

刺眼的阳光。嘈杂的蝉鸣声。
极不情愿地睁开双眼。
今天也好热啊。
“啧。又有被扔掉的人啊。真不爽。”
看着倒在眼前的女孩，我自语道。
一定是因为得了瘟疫而被舍弃的吧。这种事情，不知道看到多少次了。
因为瘟疫而死的人，每年都会在这逢津之山堆积成山。
在尸体堆中往往还会混杂着尚未断气的人。
无须在意他们。反正马上就会死掉。
“呜……嗯…………”
啧，还活着啊。
“喂。你。”
“……”
她朝这边转过脸来。
虽然脸色苍白，但是那不是病人的脸色。
“你是被扔掉的吗？”
“…………”
“是染了瘟疫吗？”
“…………”
……这家伙不会说话吗？
“喂。为什么不说话？”
“……………………我也不是很清楚。”
“什么啊。不是得了瘟疫吗？”
“应该不是吧。”
那个脸色苍白的女孩，用空洞的眼神看着我，这么说着。
“那么，为什么来这里。这里可是危险的山道哦。”
“…………”
“哼。算了无所谓。再见。”
“……嗯。”
虽然是个奇怪的小丫头。算了，反正跟我没有关系。

但是，不知为何总有些在意，所以停下脚步，回头望去。
她还在那里一动不动地站着。
“在这里呆着的话，会被野狗吃掉哦。”
“…………”
……嗯？
看到了，刻在她右脚上的伤痕。
那毫无疑问是脚筋被切断的痕迹。
“你是……逃出来的吗？”
“…………”
“从花街吗？”
“……好像是的。”
怎么她一副好像对自己毫不关心的口气，到底是为什么呢。
但是，没想到拖着这样的脚也能跑出这么远哪。
如果被抓回去，她一定会被虐待至死。
那么这个女孩又为何如此镇定？
“算了无所谓。我对没有食物的家伙没兴趣。”
“……”
“再见了。”
“……嗯。”
我转过身，朝小溪边走去。
……虽然那个女孩挺古怪的，但是无须在意。
反正不是被野狗吃掉，就是被抓回去吧……
和我没有关系……
弱小的家伙只有去死。
这不是一直在发生的事情吗。



二：他

太阳下山了，夜晚的山道点缀着漫天的萤火。
我坐在树下，吃着白天抢来的饭团。



……是野狗吧。
吃完最后的饭团时，听到远处野狗的吠声。
想起了白天那个奇怪的小女孩。
算了，放着不管就好。反正弱者无论如何也无法逃过死亡的命运…………

……啧。

“……真是没办法。”

还是去确认一下那个女孩的生死吧。这样至少能够安心一点……

夜晚的山道被月灯照耀着，眼前流动着一点点的萤火。

在隐约传来的野狗的吠声中，我的脚步声静静地响起。

来到白天的场所。

“…………”

“呦。没被吃掉啊？”“……嗯。”

这个女孩也走了不少路吧，看起来很累的样子。

“以后准备去哪里？凭你的脚没办法越过这座山哦。”

“………………水。”

“嗯？想喝水吗。”

“嗯。”

“那么，下崖吧。那里有条小溪。”

我指着崖下。

虽然夜里一片漆黑，但是崖下确实有小溪流过。

“算了。以你的脚是走不下去的。”

她的表情变了一下，开始向崖边走去。

“喂喂，还是不要下去比较好……”

我的声音被一声钝响盖住了。

这女孩是白痴吗，竟然真的跳下去了。



我朝下望去，一片漆黑什么也看不到。

“啧。”

顺着岩石的缝隙，我小心翼翼走了下去。

当然不是为了救那女孩，只是因为想喝水罢了。

“呦。”

她坐在地上，旁边有几根被撞断的树枝。

真是个幸运的家伙。

“水…”

她像是终于想起来似的小声说道。

“水的话，眼前不就是小溪吗？”

月光洒在水面上，反射出碎银般的光芒。

“…嗯，知道了。”

她向小溪边一瘸一拐的走着，然后静静地把水捧到嘴边。

“好冷…”

“嗯。这溪水就算是夏天也会很冷。”

我蹲在溪边，和她一起喝着冰冷的溪水。

在潺潺的水声中，我们一起在溪水中浸着脚。

也没刻意地说些什么，只是倾听着溪水流过的声音。

冰凉而舒适的水流。

还有，夜空中摇动着的无数的萤火。

“这是什么？”

指着小小的光点，她突然这么问道。

“这当然是萤火虫啦。”

“萤火虫？”

不知何时，一点光芒停在她的手指上。

“怎么，很少见吗？”

“嗯。”她一边说着，一边仔细地观察着手上的萤火。

唔。真是奇怪的女孩。

像萤火虫这样的东西很少见吗。

她突然将手握紧。那细小的光点消失在黑暗中，变成了普通的虫的尸体。

“啊呀？消失了？”

“那当然是因为你把萤火虫杀掉了。”

“…再也不会发光了？”

“死了的话就没办法发光了吧。”

“哎呀哎呀”

她看着手中的亡骸，露出不可思议的表情。

这女孩，不会真的不知道萤火虫吧？

月光照耀的小溪。小溪的周围飞舞着无数的光点。

她张开双手，让那些淡淡的光芒围绕在她的身边。

“看啊。”

“怎么了？”

“它们在发光哦。”

“那又怎么样？”

“就是说，它们活着吗？”

“？”

“不发光的话不就是死了吗？”

“哈？”

“发光的话就是活着吗？”

“你到底在说什么啊。”

潺潺的水声响彻了夏夜。

无数的萤在夏天的夜空中飞舞着。

这就是，我和她的相遇。



二：她

摇摇晃晃的，我的身体又在被谁摇着。

像往常一样闭上双眼，看着只有我在的世界。

……黑暗的世界。

……纯黑色的虚无的世界。

什么也没有。什么也不知道。什么也不去想。什么也……

我喜欢这里。

如果能永远留在这里就好了……

“喂。”

从刚刚起摇着我的人在叫我。

不要……不想回到这个讨厌的世界……

睁开双眼就看到讨厌的世界。

昏暗的房间，从窗外漏进的一点点光线。还有看着我的人。

“你叫什么名字？”

“……”

“我还会来哦。”

“……”

一边说着，他一边露出令人讨厌的笑容。

“所以说，你的名字是什么？”

“…………”

“喂，说句话啊？”

我什么也没有说。因为我根本没有名字。

那个人不高兴地走出了房间。

名字。

大家都有的东西。

不管是谁都拥有的东西。

我一直这么想着。

我的名字是“喂”和“你”……



三：他

刺眼的阳光。嘈杂的蝉鸣声。

今天还是一如往常的炎热。

耳边传来水流的声音。

昨天那个奇怪的女孩站在那里。

“还在这里呆着吗。”

“…嗯。”

真是让人感觉郁闷。

在强烈的阳光照耀下，我离开了小溪。

……脸色苍白的奇怪的女孩。

但是无须在意。

肯定马上就会死掉吧。

弱者只有去死……这不是一直在发生的事情吗……。

像是说给自己听一样，我开始登上山道。

一如往日，我高高地举着长刀，眼前的人在苦苦哀求着什么——是“请饶我一命”么？

“钱全部在这里了……请饶我一命吧……”

“……这就是，你的价值吗？”

“……价值？”

“没错。”

下一个瞬间，那人已经倒在血泊中，而我的刀染满了赤色的鲜血。

“这就是你的命的价值……”

我边自言自语，边打开死者的包裹，拿走里面的饭团。

这东西不管在哪里的旅店里都能很容易地拿到吧。

……但是。这就是你的价值。也是我数天的命的价值。

我把尸体扔进崖下的河流。

弱者死去，强者生存。就是如此简单。

四：他

夜晚来临。整个逢津之山沉入黑暗。

然后一轮明月攀上了天幕，夜空中流动着点点的光辉。

我吃着白天抢来的饭团。

虽然带点血腥味，但是无须在意。

沙……沙……

附近的草丛里有什么东西在动着。

野狗吗？

我手握刀柄，朝那里看去。

被明月照耀的山道。

她在那里走着。

“哎？一个人爬上来了？”

“嗯。”

“啧。还真是有毅力啊。”

“…………”

肮脏的衣服，脸色苍白得像一张纸。

没想到她真的拖着这样的腿爬上来了呢。

如果掉下去的话一定会死掉。难道她没想过吗……？

“………………”

“怎么了？”

她看着我手中的饭团。

“想要吗？”

“…………”

“搞什么，是肚子饿了啊。”

“……嗯。”

她看着我怀中的饭团。

"想吃？"

"…………"

"你不说话我可不明白你想要什么。"

"…………想吃。"

"这样啊。"

我把怀里的饭团放在地上，伸手拔出挂在腰间的长刀。

"那么，来拿吧。"

"……？"

"想要的话就从我这里抢走。"

"…………"

我将长刀在夜空中高高举起。刀身在月光映照下闪耀着妖艳的光芒。

"……嗯。我知道了。"

她这么说着，向我脚边的饭团走来。

没有任何犹豫。

"我会砍下去哦……？"

我警告着。

"………………"

"我真的会砍下去哦！"

"………………"

是没有理解我的意思吗，她没有任何停下来的意思。

然后，当她朝饭团伸出手的时候……

我一刀斩下。

一定会像以往一样，苍青色的夜空中飞舞着朱红色的血沫吧。

"拿到了哦。"

"………………"

"这样就行了吧？"

"………………"

"可以吃吗？"

"…………"

停在空中的刀身。

在那下方淡淡地说着话的她。

为什么

为什么我会中途停住?

"……怎么了吗？"

"………………"

"可以吃吗？"

"……嗯。"

她在我眼前，吃着被染成红色的饭团。

苍白的脸颊，被萤火虫的光点映照着……

那光点也同样地，映照着我停在半空中的刀身……



四：她

我的身体如同往常一样被摇晃着。

"要好好相处啊。"

是谁这么说的呢。

在旁边看到了以前没有见过的女人。



"……呜呜…………"

她在不停地哭泣着。

在昏暗的屋子里不停哭泣着的女人。

……和我一样，脚筋被切断的右脚。

这是，不知道看到过多少次的景象……

今天也依旧有人摇着我的身体。

闭上眼睛，我陷入沉沉的黑暗。

望着那，我所憧憬着的世界……



五：他

仿佛在大气中哭泣的蝉鸣声。

像要刺穿肌肤般的夏日的烈阳。

我在潮湿的青草上面睡着。

旁边是弓着身子睡着的她。

"喂。起床了？"

"……嗯。"

她小声回答道。

"为什么，还留在这里呢。已经没有饭团了哦。"

"……嗯。"

好热啊。

我为了避暑躲在树荫下。

"喂。你为什么还要跟着？我已经说过没有饭团了。"

"…嗯。因为很热。"

"算了，随便你好了。"

"………………"

这个女孩真的是很奇怪。

苍白的脸色。仿佛在看着远方的空虚的目光。

她到底在想些什么呢。



六：他

不知不觉间已经到了晚上。

当天空中照耀着一轮圆月时，

"喂，起床了。"

"……呜。"

女孩一副还没睡醒的表情。

"肚子饿了吗？"

"…………"

"饿，还是不饿？"

"……饿了。"

"那么，看着那个。"

我指向在山道中行走的旅人。

为了避暑而选择在夜间赶路的人，是上好的猎物。

"想吃饭团吗？"

"嗯。"

"那么就去抢吧。"

"…………"

"想要的话……就去抢！！"

一边说着，我冲了出去。

从静谧的树木间一口气跃向上路。

"嘿！"

"救……救命啊！"

一如往常，我高高地举着长刀。

下一个瞬间，那个倒霉的假货已经倒在了血泊中，而我的刀染满了赤色的鲜血。

我将尸体扔进崖下的溪流。

打开包裹，取出里面的饭团。

她将这情景从头看到尾。

什么也没有说。

只是，向我投来空虚的视线。

"有什么好看的？"

"…………"

"有意见吗！？"

"…………"

"软弱的家伙都要去死，有错吗！？"

我不由自主地暴躁起来。

没错。软弱的家伙都要死。只有强者才能生存。

这句话对自己已经说了无数遍了。

眼前的萤火流动着，有几点淡淡的光点停留在我的身上。

"哼。"

我开始吃着被染成朱红色的饭团。

"……怎么了。"

"…………"

她还是那样地看着我。

用空洞的视线，看着我手中的饭团。

"想要吗？"

"……嗯。"

"那就来抢吧！"

"…………"

像昨晚一样把饭团放在脚边，从腰间拔出长刀。

"想吃吧？"

"……"

"那么，就来抢。"

高高举起的长刀，被皎洁的月光映照着。

"嗯。知道了。"

又是小声的回答着。

又是毫不犹豫地向我这边走着。

"我要砍了啊！"

无数萤光中，飘然接近的苍白的她。

"喂！你到底懂了没有啊！"

"嗯…"

一样是小声地，没有丝毫犹豫的回答。

"喂！！！""…………"

"我真的要砍了哦！！""…………"

一刀斩下。

"拿到了。"

"可以吃吗？"

……又是这样吗。

又一次的，没有砍下去…

明明只是砍下去就能杀了她的……

"喂。"

"……？"

"你知道这是什么吗？"

"……"

"是刚刚被杀掉的人的，生命的价值。"

"……？"

"就是，你现在在吃的饭团。"

"不是很明白。"

她拿着被染成朱红色的饭团，很不可思议似的看着我。

"我才弄不明白呢。"

一点也不明白。

为什么砍不下去？何故不将她杀死？

……软弱的人去死。所以我才能活到现在。

那么，为什么，

她还活着?

……她吃着从我那里抢来的饭团。

不知为何，这情景使我没办法挪开眼睛……

"……喂。"

"……？"

在她吃完饭团之后。

"你不会感到害怕吗？"

"……？"

"还是说，你想……死？"

“………………”
“到底怎么样？”
银色的月光洒落在整个逢津之山。
远处隐约传来潺潺的溪水声……
“我不知道……”
她只说了这么一句话。
不知为何，从这句话中感到了无限的空虚，和哀伤……



六：她

摇摇曳曳………
无论在什么时候，我的身体总在被摇动着。
“我说。”
“…………”
一直在哭泣的同一个房间的女人，
不知为何很喜欢和我说话。
“今天的月亮也很美呢。”
“……嗯？”
“我说，快看啊。”
“…………”
黑色的夜幕被染成苍青色的时候，
我们两个人一起眺望着月亮。
在昏暗的房间里，从栅栏的缝隙中，眺望着月亮。



从这里看到的世界中，
只有月亮闪耀着动人的光辉。
“很漂亮吧？”
“……嗯。”
从栅栏的缝隙中看到的月亮，
还有围绕着月亮，隐隐约约闪烁着的群星……
连这昏暗的房间，也在月光照耀下如此明亮。
“真的好像萤火虫哪。”
“……？”
“看啊，那些围绕着月亮的星星们……”
“……？”
这么说着，女人伸手指向群星。
仿佛不要输给月光似的，天幕中渗着几点淡淡的光辉。
“啊哈哈，其实我呢，叫做萤。”
“……萤？”
“嗯。就是夏天的萤火虫啦。”
“……？”
“我父亲这么说的。在生我的时候，家门前有好多好多的萤火虫……”
萤。这是她的名字吗？
“哈哈，很简单的理由，不是吗？”
“…………”
她一边这么说，一边笑着。
一直在哭泣的她，第一次露出了笑容。
昏暗的房间。装着栅栏的窗户。
明亮的月光。无数的繁星。
我和叫做萤的女孩子，一起看着月亮……



七：他

烈日烤炙着整个逢津之山，
嘈杂的蝉鸣声叫得人心烦。
今天也好热啊。
我和躺在旁边的那女孩的相遇，已经过了几天了呢……？
“啊。今天也很热呢。”
“…………”
她到底在想些什么呢。
在这种地方呆着的话只会死掉吧……
“你，为什么还要留在这里呢？”
“………………”
像以前一样没有回应吗。
“在这里呆着的话只会饿肚子吧。”
“…………”
“还是赶快离开这里比较好哦。”
“…………”
她空虚的表情一点也没有变化，
只是，
用空洞的眼神望着远方的某处………
“算了，随便你好了。”
在树阴处躺下，静静地闭上眼睛……
……
“痛！！”
突然袭来的激痛使我一口气坐了起来，
看到一条蛇咬在我的右脚上。
抓住那畜生，用力摔在地上。
站起身来的时候，像雷打一般的痛楚蹿遍整个右腿。
“你也要注意一点比较好。被蛇咬到可能会死掉，所以赶快离开吧。”
“………………”
她好像有点担心的样子，但是在担心什么就不知道了。
要赶快找到解毒草才行。
随着血液的流动，浑身痛得越来越厉害。这正是抵抗力变弱的象征。
我用刀拨开草丛寻找着解毒草。
“哼。”
双腿像是灌上铅一般地沉重。
“好像是别人的腿一样哪。”
烈日，右腿的疼痛，遍布全身的焦躁感。
从全身各个毛孔喷出的冷汗。
右腿已经几乎没办法挪动了……
“啧。这附近没有吗。”
我一口气地坐在地上。
那女孩还是像往常一样，用空虚的目光看着我的一举一动。
“喂。不准备帮忙吗。”
“…………”
“能帮我找解毒草吗？”
“…………”
“算了。你根本不会知道那种东西吧。”
那家伙连萤火虫都不知道，更不可能有药草的知识吧。
“我知道哦。”
“哎？”
“以前在街上看到过解毒草……”
“那就帮我去找吧。”
“…………”
“你想吃饭团吧。”
她闭上眼睛，好像在思考着：“……嗯。”
“真是的。我到底在期待些什么啊。”
右腿已经完全麻痹了。全身渗出冷汗，头脑也陷入一片朦胧。
心脏像是要破裂般地鼓动着。
“哼。终于要死掉了吗。”
眼前模糊不清，几乎已经失去意识了。
……连右脚的疼痛也感觉不到了。
“这样也好啊。总算能解脱了……”
失去意识前这么说着。
并不是对死亡感到恐惧……
……
“哥哥，快点！”“快点快点！”
年幼的弟弟妹妹们呼叫我的声音响彻在整个村庄中。
我家所在的村子是个贫穷的村庄。
但是，我们生活的却很快乐。
总是，在欢笑着。
那一天。
当和弟弟妹妹玩累的我回到家中的时候，
看到了倒在地上的双亲。
顾不上脱鞋，我奔向父母身边。
一眼就能看出是什么症状。
仿佛全身的血液在一瞬间冻结。
……是瘟疫。
把父母安放在床上，拼命地跑着。
“哥哥？”
“怎么啦？来玩呀！”
“听好了，仔细听哥哥说。”
“？”
“在哥哥回来之前，绝对不能走进家门。明白了吗？”
“唔，嗯？”
他们不可思议地看着我。
咚、地敲了一下弟弟的脑袋，然后再度向村外跑去。
覆盖天空的雨云，就如我心中的不安一般。
……但是，去他家的话应该没问题。
因为那个人无论什么时候都值得信赖——
来到村外的一间屋子。
屋子的主人在村子里还算得上富裕。
而我最好的朋友，就住在这里。
走进他的房间。
略去客套话，我开门见山地说了出来。
“我家人得了瘟疫。现在的症状还很轻微，所以给我一些药草吧。”
他的脸色一瞬间变得发青，
眼神变得认真起来。
走到无人的僻静处，我把父母的症状仔仔细细的全部告诉他。
并且和他约好了绝对不能向任何人提起——
因为这家伙不是会违背约定的人。
他说会把抑制病情的药草拿到我家，让我先回去看护着父母。
用认真的眼神。
稍微有点安心的我向家的方向跑去。
吐出的空气在大气中凝成全白的烟雾，
然后像是在哭泣一般地散开……
在那开始下雪的冬日。
……药草迟迟没有送到家中。
在那之后已经过了好几天。那家伙再也没有在我们面前出现过。
房间的角落里，弟弟妹妹们哭泣着。
那哭泣声让我更加地不安……
虽然好几次想去找那家伙，但是父母的病情也一天天加深，我没办法离开他们…
从破破烂烂的土墙向外望去，

只见到漫天飘落着羽毛般的飞雪。
“有人得了瘟疫啦！！”
突然从门外传来这样的怒吼声。
感觉全身的血液都像被冻住一样，我脸色变得苍白。
从门缝里朝外看去，只看到一群大人径直向这里走来。
还有，被大人们包围着的，那家伙的身影。
我的好友。不会打破约定的人。秘密的共有者。
那家伙，把一切都说出来了。
“对谁都会保密的。”
那个时候明明约好了的……
明明约好了的………………
……
撑开沉重的眼皮，我看着那熟悉的风景。
我倒在树底下。
身体好重，觉得好渴，头痛的很厉害。
强撑着站起身来。
“………………”
那女孩向我投来虚无的视线。
…………我知道这眼神。
那是…………悲哀的眼神。
…梦，吗……
“什么啊。你在看什么啊？”
“…………”
“没说过让你走开吗？”
“…………”
“你到底在看什么啊！！”
我不由自主地暴躁起来。
厌恶……这似乎将我全部看透的表情……
“你以为照看着倒下的我的人就是好人吗！？”
“…………”
“喂，说点什么啊！！”
“………………解毒草。”
“哎？”“
你说让我帮你采解毒草的……”
确实有点印象。
在朦胧的意识中，拜托她为我采解毒草。
被蛇咬过的脚上敷着几片解毒的叶子。她的手上还拿着不少。
这么多的量并不是很容易就能找到的。
“……啧。真是多余的关心。”
“…………”
“明明那时候将我背叛了的……”
“…………？”
明明抛弃了我们……
明明打破了约定……
“我不会道谢的。”
“……？”

八：他

热辣辣的阳光刺在身上。
就算只是躺着，汗液也像泉水般涌出。
这女孩真的没问题吧？天气这么热，她也真是能睡哪。
“喂，起床了。”
“这么躺着会中暑的哦。”
“……嗯。”
她擦着好像还没睡醒般的双眼，慢慢悠悠地坐起身来。
“好热，去溪边吧。”
“……”
一边说着，一边在山道上走着。
不远的后方，她像是在追着我一般地跟着。
和她一起看着崖下的溪川。
“你也渴了吧？”
“…………唔”
“那就走吧。”
“…………”
好像有点不安似的，她看着自己的右脚。
脚筋被切断的右脚。



“……真是没办法。”
“要还你的人情哪。”
“…………？”
她露出不可思议的表情。
“好了，快过来啊？”
“？？？”
“就是说要背着你啦！”
“……”
她不安地看着我。
“好了快点过来吧。”
“……唔。”
她稍微点了点头，将纤细的手腕搭上我的肩头。
“要抓紧哦？”
“……嗯。”
“你好轻哪。就算背着也感觉不到。”
“…………”
抓着长在崖边的植物，我小心翼翼地走下山崖。
“不可以放手哦？”
“唔。知道了。”
“到了哦。”
“嗯。”
夏日的烈阳，嘈杂的蝉鸣声。
只有在凉爽的水边鸣奏着清亮的流水声。
“这里真舒服啊。”
“……嗯，是啊。”
我穿着衣服跳进水里。
“你也快来啊。”
“…………”
“很凉快的。”
“……嗯。”
她也走进水中。
“怎么样，很舒服吧。对了，也可以洗洗你的脸还有衣服哦。”
“……嗯。”
在我的催促下，洗着肮脏的衣服的她。
但是总觉得有点怪怪的。
普通的小女孩的话，我根本不会去在意吧。
“洗好了哦。”
她小声地说着。
“这样的话能变得稍微漂亮一点吧。”
“嗯！”
头一次看到她开心的样子。
倾听着清凉的潺潺水声，
我们眺望着溪边的景色。
“怎么了？”“这个。”
她看着我的背后。
“……我的背后吗？”
“嗯。”
她看着我背后那一大片火伤的疤痕。
“没见过火伤的疤痕吗？”
“……痛吗？”
“现在已经不痛了。”
“已经不痛了？”
“啊啊。因为这是小时候留下的伤痕……”
这么说着，我顺势在水边大字形地躺下。
……清凉的水流，远处传来的蝉鸣。
她也在我身边躺下。
……还有拂过我们的清爽的风。
我和她一起躺在溪边的那天，天空中流动着大块的云朵……
……
“有人得了瘟疫啦！”
外面响起了这样的怒吼声。
“碰到的话会被传染！”
我们只是惊慌失措地，站在一动不动的父母身旁。
“快挖个坑把他们埋掉！”
闯入家中的男人们，指着无法动弹的父母，这么说着。
刺骨的寒风中，我们在家门前挖着大大的坑。
然后将两亲的身体运向坑穴。
不知道如何是好，只是用力地拖着父母的身体……
指挥着我们的男人们只是离的远远地，旁观着这情景。
“快点埋了他们！”
这帮家伙果然只会命令我们吗。
墓穴中母亲的尸体，已经覆上了一层薄薄的白雪。
父亲看着我。
我以为已经走了的父亲，睁开眼睛，求救般地看着我。
“呜呜…………”
干裂的嘴唇拼命地动着，对我诉说着什么。
“……仪助……”
我的名字。
“……救我……仪助……”
在冬日的寒风中，他用震动的嘴唇小声地诉说着求救。
不安、恐怖、寒冷、哀伤、辛酸、泪水……
父亲的眼神编织着种种的情感。
被那双眼睛盯着，我什么也做不到……
“快点动手啊！！”
在旁边看着的男人将父亲一脚踢进坑穴。
无抵抗地落下的父亲的身体……
“反正马上就死了。快给我埋掉！”
迅速地往坑穴里填着土的男人们……
那天，漫天大雪将整个世界染成白色，从远处吹来刺骨的寒风……
……
静静的溪流声，微微响起的虫鸣。
醒来的时候，已经是从枝叶间洒落点点月光的夜晚了。
什么时候睡着的呢。
“…………”
在月光映照下，比平常更显苍白的她。
像往常一样，用空虚的眼神看着我。
“怎么了？”“…………”
和往常一样没有回应。
只是，用仿佛在看着远方某处一般的目光

凝视着我……

"快过来。"

"嗯。"

背负着她，我登上山道。

她那柔软的手腕，像是为了不掉下去一般紧紧环抱着。

……即使是她，也会做梦吗?

一边感受着背上如羽毛般的体重，一边这么想着。



九：他

今天也是一轮明月……

群星与萤火在夜空中闪烁着淡淡的光芒。

"听到了吗? 好像有人来了。"

"………………嗯。"

躲在树荫处，看着渐渐走近的人影。

"哼。又是在这夜里吗。"

我摒住呼吸，等待着一跃而出的时刻。

像以往一样，我突然跳出树丛。

"啊啊? 你这家伙想干吗? "

看到我的那几个人这么说着，像是根本不把我放在眼里。

"哈。不会是强盗吧? "

那几个家伙看起来和普通的旅行者不同。

"喂喂。胆子可不小哪? "

对方有三个人。这边只有我一个。

"说起来，你身后的那个女人…"

在那家伙伸手拔刀的瞬间。

"啊啊啊啊啊! ! "

我一刀斩下。

刀柄传来了切肉断骨的感触。

血沫飞溅在苍青色的夜空中。

"你、你这混蛋……"



横过刀柄，我将长刀划过旁边那家伙的双腿。

"嘎啊啊! "

这样的话，对方能战斗的就只剩下一个人了。

"啊啊……"

被斩断双腿的家伙一边吐出呻吟的声音，一边在地上滚着。

"住、住手啊……"

"……………………"

接近那家伙的我，将刀身在夜空中高高举起。

"不、不要啊……请等一下……"

"……………………"

在高举着的刀身之下，那家伙拼命地说着什么。

"我、我们只是在追人罢了……"

"追人……? "

"没、没错，只是来抓逃跑的妓女……"

"………………"

"所以说、请不要杀我……咕啊啊! ! "

一刀刺入那家伙的胸膛。

像往常一样，山道被无数的萤光装点着。

像什么事情也没发生过一样，周围变回了一片静寂……

"呜呜……"

被砍断腿的那家伙的呻吟声打破了静寂。

"喂。他们是来追你的吧? "

我问着慢慢来到我身后的她。

"你认识他们吧。"

"…………"

"认识吗? "

"…………"

"他们是来追你的吧? "

"…………也许"

"这样啊……"

"……嗯"

她还是像以往一样，用空洞的眼神看着那些家伙……

然后，我把自己的刀递给她。

"……? "

拿过染血的长刀的她，很不可思议似的看着我。

"杀・掉・他。"

我指着地上的那人。

"用自己的手杀掉他。"

"………………"

云朵流过，月光照亮了整个山道。

"你想活下去的话就杀掉他。"

"………………"

……弱小的家伙只有去死。所以我才能活到今天。

……这是我一直对自己说着的话。

弱者只有去死。只有强者才能活下来。

……但是。

为什么她还活着。

明明是一碰就会倒下，如此的软弱。

所以，这家伙无论如何也要杀掉那倒在地上的男人。

……只有这个无论如何要做到。

……只有这个无论如何要做到……

"喂? "

"……"

但是，她却只是看着倒在地上的男人。

只是，用往常那空虚的目光注视着那家伙而已。

"快点杀掉他啊。"

"………………"

"我说了快点杀掉他啊! ! "

"………………"

"说了快点砍他啊! ! "

"………………"

"想活下去就杀了他啊! ! "

"………………"

"啧，刀给我! "

我抢过长刀，刺入断腿男人的身体。

山道如同往常一样，沉浸在静寂中。

"为什么不杀掉他。"

"………………"

"他们可是为了抓你才来的哦。"

"……也许。"

"也许? ? ? ……你，到底在想什么? "

"………"

"还是说……你想寻死? "

"我不知道……"

……不知道……吗……?

以前她也这么说过的。

这么回答着的她的脸色，在月光照耀下更显苍白。

许许多多的萤火虫，在夏夜中飞舞着……



九：她

摇摇曳曳的，摇摇曳曳地……

"看。今天也很漂亮呢。"

从窗户里看着夜空。今天的月亮也很大呢。

像是渗在黑暗中一般的小小的群星，仿佛不想输给月光似一般，放出点点淡淡的光芒。

"我很喜欢呢。"

"…………嗯? "

"因为，不管在哪里，月亮还是月亮不是吗? "

"……? "

"啊哈哈，所以很喜欢呢。"

萤一边说着，朝我露出了笑容。

和以往哀伤的表情不同，灿烂的笑容。

"我说。你怎么样呢? "

"……我? "

"嗯。喜欢月亮吗? "

"……"

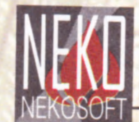
昏暗的屋子里响起了萤的声音。

摇摇曳曳的，摇摇曳曳地……

被淡淡的光包围着，萤的声音也在摇曳着。

只看着黑色的世界的我，

并不是十分清楚…………



十：他

静静流过的溪水的声音，会时不时吹来凉爽的风。

蝉鸣和刺眼的阳光，诉说着夏日的景象。

那样的风景中，

我们只是，静静地躺在溪旁的树荫下……

躺在旁边的她突然向溪边走去。

"嗯? ……怎么了吗? "

"……这是什么? "

指着那些在溪边盛开的小花。

"这些花吗? "

"嗯。"

"当然是菖蒲（あやめ，Ayame）啦。"

"……Ayame? "

"啊啊。并不是什么少见的东西。"

许许多多的淡紫色的小花在溪边盛开着。

"好漂亮哪。"

小声地说着，她仔仔细细地观察着那些菖蒲。

"怎么了……喜欢吗? "

"嗯……"

她第一次带着灿烂的笑容这么说着。

和平常苍白而空洞的表情不同，美得炫目。

喜欢啦，觉得漂亮什么的，

我一直以为她这部分的感情已经坏掉了的——

所以，看到她的笑容，不由自主地有一点高兴起来……

……

蝉鸣和烈日当中，

一如往常地，我高高地举着长刀，眼前的人在苦苦哀求着什么——是"请饶我一命"么?

地上放着很大的包裹。

这，就是这家伙的价值吗……

"这是很贵重的东西……是一位非常尊贵的大人让我运送的东西……"

“……………………”
“所以，请不要杀……啊！”
下一个瞬间，那家伙已经倒在血泊中，而我的刀染满了赤色的鲜血。
一脚将尸体踢下崖。
打开那家伙的包裹，取出里面的饭团，将其他东西一脚踢飞。
那些不知道该怎么使用的东西，对我全无用处。
“唔……？那是什么啊？”
烈日下，她手里拿着什么东西。
“……红色的丝线吗？”
好像是被鲜红色染过的丝线。
“这什么啊？”
“……刚刚捡到的。”
“啧，别捡那些奇怪的东西啊。”
“……嗯。”
虽然这么说着，她还是认真地凝视着手中的红线。
……丝的话应该更细一些吧……？
“很漂亮的红色哪。”



“嗯。”
看着那鲜红的朱色，突然想起一件事。
肮脏而便宜的衣服，乱蓬蓬的头发。
但是，她的价值并不只是这种程度……
“喂，转一下身。”
“……？”
“好啦快点。”
“唔？？”
我用那红色的丝线系住她的长发。
虽然是再普通不过的打扮，
我却觉得非常漂亮。
“很合适呢。”
“谢谢你……”
从那小小的嘴唇中说出的，是感谢的话语。
苍白的脸色仿佛有一瞬间染成了朱红色……
从树木枝叶间漏下的光芒，
让系住头发的红丝闪烁着眩目的光辉……

十一：他

今晚也能看得到月亮呢。
隐隐约约能看到萤火与星光在闪烁。
崖下静静的水流声，
让人忘记身处炎热的夏天。
“来，我背你。”
“……唔。”
“抓紧了哦。”
“嗯。”
绕在我肩头和胸口的手。
紧紧握住的手，仿佛不这样就会滑下来。。
这是从什么时候开始的呢。
并不讨厌她站在我的身旁……
“到了。”
萤火闪烁着，比山道上多得多……
“喂。”
“……？”
跟这家伙已经认识好几天了，有一件事一直不知道。
其实只是一件些细小事，直到刚刚一直没有注意到的小事。
知道不知道都无所谓的小事……
“你的名字是什么？”
“…………”
她闭上双眼。
“不想说的话就算了。”
“不是的。”
“不是？”
“嗯。”
“这是什么意思？”“……没有……”
“没有……？……什么意思？”
“…………”
“是，忘记了吗？”
“不是的。”
短暂的静寂之后。
她说道。
“谁也没有为我取过名字……”
谁也没有……？怎么会这样……？
“你家人呢？”
“不知道。”
潺潺的溪水声中，她淡淡地说道。
总觉得稍微有些理解她了。
虽然生活方式不同，
我们二人一定都背负着辛酸的过去吧。
“哪。你的名字是什么呢？”
“我的……名字……？”
“嗯。”
……月光照耀的夜空里。
直视着我的视线。
“……早就…忘记了……”
“…………？”
“我自己已经忘记了……”
没错。
名字那种东西，早已经忘掉了。
绝对不会再度想起。
没有名字的她。
和已经忘记名字的我。
大大的月亮。潺潺的水声。
像萤光一样，她红色的发结摇动着……



……
“有人得了瘟疫啦！！”
这么说着的男人们，迅速地掩埋着我的双亲。
掩埋着尚未断气的父亲。
叫着我的名字的父亲，努力地向天空中伸着右手……
……终于那只手也被土埋没了……
“你们回家去。”
刺骨的寒风和开始变大的飘雪。
“就这么待着。”
门外有人这么说着，寒冷的强风使我们更加不安……
“哥哥……”
“我们会怎么样呢？”
“哪，仪助哥哥？”
“爸爸他们死了啊……”
“我们都会死掉吗？”
“哪，仪助哥哥？”
“别担心。”
“真的……？”
“嗯。没事的。”
没有任何根据的我的话语。
只是为了平息年幼弟妹的不安而已……
“哎？味道有点奇怪？”
“真的啊……哥哥，怎么了吗？”
年幼的弟妹这么说着。
不祥的预感使我向门口奔去。
“……打不开？”
全身的血气一口气上涌。
在一瞬间明白了我们的处境。
“哥哥，怎么了吗？”
我用上全身力气敲打着木门，
但是还是孩子的我，没办法把门打开。
“不要怪我们……”
听到了，门外男人们的声音。
黯淡的，悲哀的声音。



十二：他

“今天也好热哪……”
我自言自语地说着。
“哎呀，起来了？”
“……嗯。”
她在沾着朝露的青草上睁开双眼，用力伸展着小小的身体。
拨落沾在身上的草叶后，
“去小溪里面洗澡吧。”“……嗯。”
“要抓紧哦。”
“……嗯。”
在灼烧着身体的阳光照耀下，我背着她向溪边走去。
“来，你也进来吧。”“…………”
我一口气跃进溪水。
“很凉快感觉很舒服哦。”
“嗯！”
在她走过我身边的时候。
“啊，稍等一下。”“……？”
“先把丝线解下来，别让水把它弄湿了。”
边说着，我向她脑后的丝线伸出手去。
“以后再重新系上去就好。”
“嗯。”
“好凉快。”
“啊啊。这里感觉很舒服吧。”
“……嗯。”
从长在岸边的树木枝叶间漏下的阳光，
像是乐器演奏一般的溪水声，
偶尔轻拂过的微风……
我们在这样的溪水边大字型地躺着，看着碧蓝的天之海。
“确实是很漂亮的丝线哪。”
“嗯。”
她拿在手中的朱红色的发结，阳光下不时

闪耀着银色的光辉。

“银丝吗……”

看着那样的红丝，我像是想起什么似的说着。

“……你知道吗？”

“…………？”

“关于银丝的传说。”“嗯嗯，不知道。”

“也是呢。”

“……嗯？”

她当然不可能知道的。

“只要拿着银丝，不管是什么样的愿望都能实现哦。”

“………………”

“很厉害吧。”

“…………嗯。”

当然，具体的情况我也不是很清楚。

无论如何，这只是个传闻而已。

“不管是什么样的愿望吗？”

“啊啊，据说是的。”

“这条丝线的话不可以吗？”

她指着手中的红线。

“应该不行吧。必须是银色的才行。”

“……嗯。”

“算了，反正只是个传说而已。”

一边这么说着，我为她将红丝系上。

然后在地上躺了下来，

像往常一样，看着那些盛开的菖蒲……

十三：他

当逢津之山的月夜再度来临时，

我和她一起等待着通过的旅人。

“好饿啊。”

“……嗯。”

“喂，来了。”

“…………”

像以往一样潜伏在树荫下，屏息等待路人接近。

然后，一口气跳上山道。

“哇啊！！”

我无言地将长刀高高举起。

一如往常的，眼前的旅人在苦苦哀求着什么。

“求你饶我一命吧……请不要杀我……”

一边说着，一边将背上的包袱摆在我眼前。

“………………”

在我眼前乞求饶命的人。

我所见惯的情景。

所有人……都拼命地乞求着。

弱者只能去死，只有强者才能生存下去。

没错。

弱者只有死去一途……

“快滚。”

在被静寂包裹的山道里，

我这么小声说着……

“哎？”

“我说快滚……”

“啊、是、是的！”

高高地举着长刀的我。

还有那个拼命逃跑的人……

许许多多的萤火虫的光点，照亮了放在地上的包裹。

举在半空中的刀尖，也同样在被那光点照耀着……

“喂。”

“来吃饭团吧？”

“……嗯。”

在被月光照亮的小丘上，两个人吃着抢来的饭团。

在被夜露打湿的青草上，两个人坐在一起吃着。

“这次没有染成红色呢。”

“啊啊……”

“很好吃呢。”

“……说的也是哪。”

她用小小的手握住饭团，向我说道。

“其实，没有染成红色的饭团比较好吃哦。”

一边对我露出明朗的笑颜……

十四：他

“好饿啊……”

“……嗯。”

看着水边的菖蒲，说出自己心中所想的事情。

“想吃饭团吗？”

“嗯。”

“这样啊。我也是。”

“…………”

是逃走的那家伙将消息传开的吗，这里渐渐不再有旅人通过了。

因为大家都知道逢津之山有抢劫财物的强盗吧。

“很漂亮呢。”

她一边看着菖蒲花，一边说着。

“你很喜欢这种花哪。”

“……嗯。”

她在淡紫色的花丛中，带着一点笑容回过头来。

那时候，朱红色的发结也一起摇着

，在日光的反射下放出一丝银色的光芒。

“这不是红色，而是银色哪……”“……唔？”

……无论什么样的愿望都能实现的银丝。

那种传说一样的东西真的存在吗……

“如果，真有那东西的话，你准备许什么愿呢？”

“…………？”

“怎么样？不管什么样的愿望都能实现哦。”

“…………”

我们连会活下去还是会死掉也不知道。

……所以，想听她的愿望。

像是在看着远方某处一般的，悲伤的眼神。

我们的周围只有水声响动着。

“怎么样？”

“…………”

“果然还是……不知道吗？”

“……嗯。”

如果这红色的丝线是那个银丝的话。

……我又会许什么样的愿望呢？

如果真的是能实现所有愿望的丝线的话……



十四：她

摇摇曳曳，摇摇曳曳……

眺望着黑色的世界。

眺望着一点的黑暗。

睁开双眼就看到讨厌的世界。

所以留在这里就好了……

…但是呢…

…喜欢看着月亮。

比起看着我的黑色的世界，更喜欢眺望着那一轮银盘。

太阳太过耀眼，

而月亮的话，就算是我这样的人，也能像别人一样沐浴着她的光芒……

就算是我也一样……像其他人一样被月光所照耀……



十五：他

当响遍山野的蝉鸣声消失，

所有的树叶被染成一片红色的时候。

“肚子好饿啊……”

“……嗯。”

这几乎已经成为我们的口头禅了。

我们已经三天没吃饭了。

“真想吃饭团啊……”

“……嗯。”

她喜欢的那些淡紫色的小花已经看不到了。

往日清凉的溪流，现在也只能让人感到寒冷。

“哪。”

“嗯。”

“去其它地方吧。已经没有人会来这里了。”



“…………”

她脸色黯淡下去，低头看着自己的右脚。

脚筋被切断的右脚。

“笨蛋。别担心啊。”

“…………”

“没事的。”

“…………”

“我会背你走的。”

“……嗯……”

抬头看着逢津的山顶。

背负着她，开始在山道上向山顶走去。

“要抓紧哦？”

“……嗯。”

我的背上所感受到的体重，就是她的全部。

那像羽毛一般轻盈的体重，为什么使我感到如此悲哀呢。

当逢津之山被夕阳染成一片红色的时候。
“累了吗？”
时不时地问着背上的她。
“累了的话一定要说哦？”
“……嗯。”
红叶被夕阳涂上一层鲜艳的颜色。
蝉鸣声变成了秋虫的叫声，
红叶在时而吹来的夜风中跳着舞。
“还是比较喜欢菖蒲哪……”
她忽然间说出这样的话。
“嗯？什么？”
“还是比较喜欢菖蒲……”
她再一次地回答道，然后看着被染成红色的树木。
“不喜欢枫叶吗？”
“……嗯。”
虽然是这样的对话，
但是这家伙对自己感情的表露还是使我有些高兴。
她喜欢在溪边不为人知地开放着的菖蒲，要更甚于红叶啊……
当终于抵达山顶的时候，
我们就这样直接躺倒在草丛上。
在什么障碍物也没有的山顶，
比以往更大的月亮欢迎着我们的到来……
“快起来！快点！”
“……？”
我将还没睡醒的女孩强行拉了起来。
在被月光照耀的山道中，
我感觉到数人接近这里的气息。
“有人来了……”
“…………”
“你快藏起来。”
“……嗯。”
她藏在岩石的阴影中，
我压低身子将刀拔出。
即使是离这么远望去，
他们的身影也不像普通的旅行者……
腰间挂着长刀，而且也没有拿着大包裹的样子。
难道是来找她的人?
还是，为了干掉我这个强盗而来?
不管哪边，这么放着不管的话都会很危险……
做出这样的判断的我，立下了将他们全部斩杀的决心。
在岩石的阴影中屏息等待他们的到来……
然后，当走在前面的家伙就在眼前时，
我一下跃出。
“什、什么……”
是因为我的突然出现而被下到了吗，惊惶失措的他们……
不发一语地举刀，然后一刀斩下的我。
“哇！！”
朱红色的血沫飞溅在所有人的身上。
“你、你这家伙想干什么！”
剩下的家伙们拔出了腰间的长刀。
但是，我却清楚地看到，他们拿着刀的手在微微地抖着。
我举着刀缓缓前进。
而他们被我的气势震慑，缓缓地后退。
有一个高个的男人绕到我的背后。
我无视那家伙的动作，向眼前的男人一刀斩下。
“啊！！”
用尽全身力量的一刀将对方斩断，
喷出的鲜血染红了逢津之山。
还剩下最后一个。
我转身向后。
“…………”
她毫无表情地站在那里，男人的刀指着她的胸口。
“……别、别过来！我、我会砍了这家伙哦！”
“………………”
她还是像平常一样，向高举着刀的我投来空虚的视线。
我举着刀缓缓接近。
“真、真的会砍下去哦！”
“……闭嘴。”
“不把刀扔掉的话……”
“不管是哪边你都会死掉。”
“啧！”
被吓到的男人把她撞飞出去，正要摆好姿势时。
我一口气接近，用尽全力一刀砍下。
……手上传来断骨的感触，
那家伙拿刀的手在空中飞舞着。
“啧。真是麻烦的家伙。”
将刀收回鞘中，转头向她的方向望去。
“没事吧？”



“………………”
她倒在那里，一动也不动。
“喂、喂，怎么了？”
“………………”
向她倒下的地方飞奔而去，
看到她的样子，仿佛全身的温度在一瞬间下降至冰点……
被鲜血涂满的背部。
像是在忍耐一般的表情。
“喂！什么时候……”
“…………”
她看着刚刚被斩断的男人的手臂。
“啧……这家伙吗……”
“………………”
一脚将那手臂踢飞，小心地检视着她背后的情况。
“……幸好没什么大伤，只是出血而已……”
“…………嗯……”
“痛吗？”
“……稍微有一点……”
我撕裂自己的衣服，绑住她的身体。
这样的话应该能止住出血吧。
“不能待在这里了。”
否则会很危险。
“能动吗？”
“嗯……”
她虽然想要站起身来，却因为伤痛而扭曲了表情。
“……没办法。”
我将她抱起。
“稍微忍耐一下。”
“……”
必须找到能让她养伤的地方……
在夜空中升起的月亮照着我们，
地面上留下了长长地延伸着的影子……
在那样的秋夜里面，
我抱着染血的她离开山顶。
（译注：在这里被斩杀的人是主线故事中久世为了寻找失踪的银丝而派来的。）

NEKO NEKOSOFT 十六：他

“为了保护村里人不被瘟疫感染……”
“眼睛好痛啊……”
弟弟妹妹的声音在背后响起……
整间屋子都被黑烟包裹着，放眼看去只能看到向上蹿着的火焰。
……何故……?
……为什么要把我们在屋子里烧死?
其实自己是知道答案的。
得了瘟疫的人必须连同屋子被烧掉。
为了将瘟疫彻底地根绝……
所以，这个家，还有这些家人，
全部都要被烧尽………………
黑烟弥漫在整间屋子，
已经无法睁开双眼了。
在完全被烟包围的屋子里，
听到外面男人们的说话声……
“咳咳、哥哥……”
“眼睛好痛哦……”
年幼的弟妹们被全黑的烟雾包围着，发出苦闷的声音。
“没事吧！？”
虽然无法张开眼睛，还是在狭窄的家中跑着。
“咳咳、哥哥你在哪里……？”
“眼睛好痛哦……”
“快点，来这里！！”
将靠近的弟妹拉过来按在地板下面，
自己像被子一样覆在两人身上。
“哥哥……”
“好热……”
“没事的！没事的！一定能得救的！”
没有任何根据的我的话语。
“没事的、没事的、没事的、没事的……”
“没事的、没事的、没事的、没事的、一定没事的……”
像是说给自己听一样，
只是不断地，重复着这样的话语……
（没事、没事的、一定没事的……）
“哥哥……”
“仪助哥哥……”
在逐渐变得稀薄的意识中，最后听到弟妹的声音时。
最后听到自己的名字时……
冷冷的风。背后那一大片火伤的痕迹。
被叫着的自己的名字。
那是一个，大雪将一切染成白色的冬日……
……
“感觉怎么样？”
问着躺在岩洞中的她。
只有一丝光射入的岩洞。
但是只能让无法动弹的她在这里休息……
所幸的是，出血已经止住了。
但是，刀伤却没那么容易好起来。
我从山里找到的野菜和鱼只能勉强使我保持住体力。
而她的体力明显的在下降……

"马上就能让你吃到饭团。"
"……"
她闭上双眼。
"所以给我坚持住！"
"……嗯。"



我和她都已经疲惫不堪，几乎到了极限……
再这样下去的话我们一定都会死掉。
但是，手边并没有饭团。
除了夺取以外没有任何的办法。
谁都好，不管是谁都好…………
只能袭击路过的行人，然后抢走饭团……
"我马上就回来。乖乖等着。"
"……嗯。"
为了给衰弱的她恢复体力，
必须去抢劫点什么人才行…………

NEKO NEKOSOFT 十七：他

当山道被红色的枯叶装扮着的时候，
我向山下走去。
虽然在山道上从日出等到日落，
但是根本没人从那里通过……
"这里也不行吗。"
已经不会再有人从这山道通行了……
所以。
虽然知道很危险，还是向山脚下的村落走去。
然后。
终于走下山的我所看到的，是有着广阔田地的村子。
长着几棵冬天的枯木，
这样一个，寂寞的村落。
我在这寂寞的村子里，寻觅着存有余粮的家族。
终于找到一轩看起来很富有的大屋。
这里的话应该有不少吃的吧……
希望不要引起骚动就好……
虽然知道很危险，我还是潜入那家的庭院。
看起来很大也很脏的仓库，在接近天井的地方开着小小的窗。
从窗户潜入仓库。
昏暗的仓库里，只能看到一丝光芒。
到处摆放着大大的瓶子和箱子，
终于在靠里的部分找到了米仓。
……这间大屋里面住的，应该是村里有权势的人吧。
无所谓，只要找到米就好。
我用麻袋装着米。
"这些应该够了吧……"
这样的话，应该不用担心这一段时间的吃饭问题了。
将袋口绑住，我将麻袋背在肩上。
不能久留。
要赶在别人看到之前离开这里……
这时……
明亮的阳光射进昏暗的仓库。
"谁？"
啧。被看到了吗？
拔出刀指向说话的那人。
"哇……"
在那里站着的，是和她差不多岁数的小女孩。
"救、救命……"
是被吓到了吗，一口气坐在了地上。
轻声说着救命，身体不停地颤抖着。
"啧。"
在我的刀身之下发抖的小女孩。
不知为何想起了她的身姿……
"别出声。出声的话就砍了你。"
"哇……"
拿着刀接近那家伙。
她脸色苍白，眼角浮出泪光……
"你是这家的人吗？"
"是、是的！"
"知道哪里有吃的吧。"
"…是、是的。"
"听好了，乱叫的话就杀了你哦？"
"……是、是、是的……"
在回程的山道中走着。
为什么我不杀掉那小鬼……？
不杀掉她的话，一定会引发骚动吧。
明明只是砍下去就能干掉她的……
明明只是如此简单的事情……



"喂。我把饭拿来了。"
边向躺在里面的她这么说着，边走入洞穴。
她像是注意到我的存在一般睁开眼睛。
我将麻袋放下。
"这样的话就可以不用为吃的发愁了。"
"…………"
"只有吃了饭，伤才能好起来哦。"
"……嗯。"
系住她长发的红丝摇动着……
在只有一丝光线的洞穴中，
这丝线只放出了朱红色的光芒……

NEKO NEKOSOFT 十八：他

当染成锈红色的树叶，纷纷开始飘落的时候。
洞穴外刮着冰一般刺骨的寒风……
冬天已经到了。
脸色苍白的她，
在只有一点篝火的洞穴里躺着。
"感觉怎么样？没事吧？"
"…………嗯……"
其实根本不需要回答的。
就算不回答，我也十分清楚，她现在的状况非常不好。
伤口的情况似乎开始恶化了。
不带她去看医生的话说不定她会死掉……
但是，把她带到村子里的话一样非常危险。
"别逞强啊。"
"……嗯。"
她身上朱红色的发结摇动着。
和肮脏的衣服不般配的，鲜艳的朱红色。
"如果这是银色的话……"
如果这是银色的话……
想着，这不可能发生的事情。
无论是什么样的愿望都能实现的银丝……
这样的传闻……
"怎么了吗？"
看透了我的想法吗，她问着。
"怎么了……那个……"
"……有想要实现的愿望吗？"
想要实现的愿望……？
她很少见地问起这种无聊的话。
"……啊啊……当然、有了……"
"是什么样的愿望呢？"
"嘛……各种各样的啦……"
"……？"
"如果什么愿望都能实现的话……"
"……嗯。"
无论什么愿望都能实现。
如果，这传说是真的话……
"哪。"
"……嗯？"
"你的话想许什么愿呢？"
以前也问过她。
"怎么样呢？""…………"
"果然是，想赶快治好身体……吗？"
"……………"
只是在想着什么的她。
像以往一样，什么也不说，只是用空虚的目光看着远方……
她的话，会有什么样的愿望呢？
我的话，想要实现的愿望到底又是什么呢？
"怎么样？"
她闭上双眼。
"果然还是……不知道吗……？"
"……嗯……"
她稍稍点了下头。
她的发结也在空中摇晃着……
吐出的空气变成了白色，外面的风声变得越来越大。
在严冬不期而至的那天，在外面飞舞着一片片小小的白色的那天……



十八：她

摇摇曳曳，摇摇曳曳…………
"呜呜……"
低低的天花板，从窗户射进来的那一点点微小的光线。
在那样阴暗的房间里，萤像以往一样哭着。
"果然还是不行……"
"…………"
"在这种地方呆着……完全无能为力啊……"
这么说着的她，背对着窗户拖着右脚走着。
和我一样，脚筋被切断的右脚。
"对不起……我好像已经不行了哪……"
"……嗯？"
和以往一样的明月，和昏暗的房间……
从染成苍青色的夜空中射入的月光，淡淡

地洒在我们身上。
"这样就算活着，也和死了差不多不是吗……？"
"………………"
"哪。我们……一起去死吧？"
……死吗？……我也一起……？
……会死吗？……我也可以？
这么说，至今为止我一直活着了？
闭着双眼看到的黑暗的世界。
谁也不会干涉我的一片漆黑的世界……
一直憧憬着的世界…………
"……………………"



"啊哈哈，抱歉呢。又对你说了奇怪的话……"
从窗口射进来的淡淡的月光。
照耀着微笑着的萤的脸庞……
"再见了……呢……"
和以往一样没有改变过的月亮。
两个人一起从窗户里看到的世界……
……再度地，一个人看着这个世界……



十九：他

在吐出的空气仿佛要冻住一般的寒夜里。
在即使燃着篝火，也完全无法感受到温暖的洞穴中。
我为躺在旁边的她做着饭。
"来。做好了哦。"
这么说着，向她递出手里的饭团。
"还是温的哦。"
"…………"
"快吃吧，很好吃哦？""嗯……"
虽然这么说着，她却不将饭团放入口中。
"不吃饭的话身体不会好起来的啊。"
"……嗯。"
"嗯。把我的那份也一起吃了吧。"
"…………"
和我的言语相对的，
她只是用她那一成不变的空虚目光，望着远处的某处……
她那哀伤的双眼到底看到了什么呢……
她那紧闭的内心到底在想些什么呢……
"不想吃吗？"
"…………"
"这样下去会死哦。"
"…………"
"还是说……你……"
"想要死……？"
以前问过她，却没有得到回答的，哀伤的话语。
"到底想怎样？"
"…………"
"果然……"
"果然还是不知道吗！！！"
我不由自主地暴躁起来。
从相遇的那天起就没有变过的空虚的眼神。
在那视线中到底映着什么呢………………
短短的沉默。
只能听到，外面呼呼的风声。
"想看月亮……"
短暂的沉默后，望着洞口，如同自言自语一般地小声说着。
"月亮……？"
"…………"
"想看月亮吗？"
"……嗯。"
空洞的视线，看着飘舞着飞雪的洞穴外面。
"好，知道了。"
我抱着她向洞外走去。
在寒风中抬起头，看着从云缝里露出的月亮。
飞舞的雪花在碰触脸颊的同时融化。
那一刹那融化的感触，像梦幻一样哀伤……
"好漂亮呢。"
抱在我腕中的她，一边抬头看着月亮一边说着。
用无心的表情笑着……
"如果是月亮的话，我想会照耀着我吧……"
很少见的，她努力编织着话语。
"阳光对我来说太过于炫目，所以更喜欢温柔的月光……"
"…………？"
"就算是我也可以呢……"
"也可以，被月光照耀着……"
"和大家一样呢……"
"…………喂？"
"我……喜欢这个世界……"
"…………你……到底……"
"已经……不想去那个黑暗的世界了……"



"呜呜……呜…………"
……她第一次落泪。
……露出自言自语般的，小小的呜咽。
抱着她的手腕，传来她微微震动的感触……
她在我的怀中，溢出大粒的泪珠。
连会活着还是会死掉也不知道的我们。
……她也许从很久以前就一直在忍耐着什么。
泪水沾湿了我的衣服。
在寒冬的烈风中，只有在这里才能感受到一点温暖……

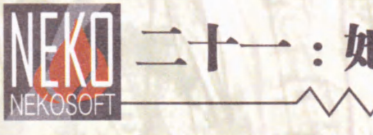
二十：他

"喂，快醒醒！"
醒来的时候，她的呼吸变得急促起来。
只是看着就知道她很痛苦。
"没事吧！？"
"嗯、嗯……"
把手放在她小小的额头上。
"好热！"
不行，必须去取药……
急促的呼吸，额头上黄豆般的汗珠。
苦闷的表情，像是在拼命忍耐着什么似的。
但是，在这样的冬天，无论是哪里也找不到药草吧。
果然……只有去村庄里找吗？
"喂，我马上就把药给你拿过来。"
"………………"
已经不能有片刻的犹豫了。
就算是冒着天大的危险，也要再去那村子一趟。
"听好了，在我回来以前一定要坚持住哦！！"
"……………………"
留下这句话，向外面飞奔而去。
逢津山道上的白雪，堆得直至没膝。
要将药早点取回的焦急心情，
让我像是要冲开一条道路似的拼命向前冲去。
而严冬的冷风，毫不留情地掠夺着我的体力。
全身罩着积雪，终于来到了村落。
我朝着以前去过的大屋子走去。
像上次一样，潜入昏暗的仓库，
依靠着从窗口漏入的一丝阳光，寻找着存药的场所。
这次绝对不能被人看到。
如果引起骚动的话，就不可能活着回去了……
在打开无数箱笼后，终于看到了放着药的口袋。
"太好了。"
把那口袋系在腰间，迅速离开那个场所。
然后，在我终于来到仓门的时候……
"哇……"
啧。又被看到了吗。
"喂。别出声。"
举着刀向前方走出一步。
坐在眼前的，又是上次的那个女孩。
"大叫的话就砍了你，明白了吗？"
"哇啊……救命……"
"闭嘴！！"
一口气举高长刀，瞪着那个发着抖的小鬼。
"明白了？"
"是、是、是的！"
"不想死的话就安静一点。"
"是、是的！我们说好的……"
我们……说好的……？
"约定吗……"
"是、是的，我不会吵闹的……"
"真的能相信你吗……？"
"是、是的，我不是在说谎……"
胆怯的视线。
眼前的小鬼发着抖，拼命地说着。
约定…………吗。
几乎已经忘了这个词了。因为能够回想起来的，只有残破不堪的回忆……
在大火中燃烧的家。
被活埋的父母。
拼命哭泣求救的弟弟和妹妹。
"没事的，没事的，没事的…………"
不停地说着的自己。
还有，背上那一大片丑陋的火伤。
这就是，我做出约定而得到的东西。
明明早已对"约定"丧失信心。
但是为什么，我在女孩的身上看到了她的影子……？

“好吧。我们约好了。”
跳出那家的院墙，在漫天大雪中拼命跑着。
就算积雪阻碍着前进的脚步，也还是拼命的跑着。
没多久就听到后面骚动的声音。
一定是那小鬼大声喊叫吧……
明明知道会这样的……
“哼。这就是约定的结果吗。”
我一边跑着，一边苦笑道。
“在这里！！”
啧。被看到了吗。
可恶。明明没有时间了。
不能和他们纠缠，要赶快把药带回去！！

NEKO NEKOSOFT 二十：她

摇摇曳曳，看着黑色的世界。
什么也没有的世界。一片黑色的世界。不会被任何人干涉的世界。
寂寞的。脆弱的。哀伤的。黯淡的。暧昧的。一片虚无的世界……
明明马上就可以去那个我一直憧憬着的世界……
为什么。
我会如此地哀伤?



二十一：她

醒来的时候，旁边没有一个人。
一直陪在我身边的那个人。
不知为何对我很温柔的那个人。
比起为我取药，其实我更希望他能陪在我的身边。
好像终于要对这个世界道别了……
“我，在此之前一直活着吗？”
夏天，溪边的萤火虫好漂亮。
大家都在拼命地发着光。
“死了的话就没办法发光了吧。”



所以，那照耀着夜晚的点点光辉，是它们生存的凭证吗。
“很合适呢。”
他这么说着，给我的头发系上美丽的红丝。
“这是银色的呢。”
嗯。是这样呢。
“你的话，会许什么愿望？”
嗯……
“无论什么样的愿望都能实现哦。”
嗯……嗯…………
“果然，不知道吗。”
嗯。
忘了在何时，他对我讲着关于银丝的传说。
用悲伤的表情诉说着这个传说。
用寂寞的表情系上红色的丝线。
“你的话会许什么愿望呢？”
解开系住头发的红丝。
沐浴在温柔的月光中，它在我手上放着光。
“红色的话没办法实现愿望吧。”
萤火虫的话，死去的话就不能发光了吧。
但是，即使弱小，它们还是拼命活着。
明明生活在那么讨厌的世界里，它们还是拼命的放着光……
“你的话，会许什么愿望？”
我…………能放光吗？？
“是银色的话就可以哦。”
我…………活过吗？？
“什么愿望都能实现哦。”
就算是这样的我，也可以吗……?
“你的话，有什么愿望？”
我…………
“你的话，会许什么愿望？”
就算是我这样的人，也可以吗……?
我，想要活过的证明！
即使没有人注意到也好。
即使软弱也好。
我就这样绽放出一点点的光辉。
就算是这样的我，
也确确实实地活过！

NEKO NEKOSOFT 二十二：他

手中紧握着药，我带着受伤的腿，拼命地跑着。被砍到的腿从紫色变成了黑色，已经没有任何感觉了。
“喂。药我带回来了。”
洞中的火焰已经完全熄灭了。
在那旁边，她静静地躺着。
“这药很管用哦。快吃了吧。”
“…………”
“喂？”
没有回应。她紧闭双眼，一动也不动。
“喂……起床了？”
摇着她，她也没有要睁开双眼的感觉。
拼命摇着她，拍打着她白色的脸颊。
……但是，闭上的眼睛，再也没有张开。
“什么啊…………什么啊！！！！！”
明明说过要支撑到我回来的啊！
“哈，哈哈……”
……这不是一直在发生的事情吗?
“弱者死亡，只有强者才能生存。”
这不是自己的话吗。
早已经有了觉悟，不是吗。
早就知道会发生这样的事，不是吗。
但是。
为什么，会因此而悲伤……?
为什么，抱着那家伙的身体的我，竟然在哭着……?
那天，逢津之山下起了大雪。那是悲伤而又寒冷的冬之雪。



二十三：他

“要抓紧哦。”
两手紧抱着她，自言自语的我。
为什么，无法感觉到她的重量。
为什么，无法感受到她的温暖。
只是，在漫天飞雪中，拖着受伤的腿，抱着她一步步地走着。
向着夏天常去的小溪而去。
仿佛包住整个逢津之山的蝉鸣。刺痛肌肤的阳光。
仿佛看透一切般洒落的月光。如梦幻般的萤火虫。
如漫天繁星般，她喜欢的场所。
冬日的溪流，被积雪施上一层银白的化妆。
如同往常，溪水静静地流动着。
“到了哦。”
虽然知道已经不会有所回应，也一样对她说着。
“几乎没有变哪。”
因为，除了我们之外没有人来过这里。
把她放在雪上。
开始在小溪边掘一个墓穴。
为了将这个小小的，像雪一样洁白的她埋葬。
虽然很冷，虽然指尖已经完全没有感觉，也还是不停息。
“呜……”
我哭着。
明明眼泪在很久以前就已干涸，
没想到在此时此刻却不停地溢出……
“什么啊……就算做出坟墓，也不知道你的



名字啊……”
因为她根本没有名字啊。
雪越下越大，仿佛将我们完全掩埋。
我们明明这么努力地活着，
到头来，我们的轨迹却像一张白纸一样，被完全抹消……
“哎…………？”
一片冰天雪地中。
“菖蒲……？”
为什么夏天的菖蒲会在冬天开花呢。
“喂，看啊。菖蒲在这个季节开花了！”
为什么呢。
一朵淡紫色的小花，像是正忍耐着严寒，在我眼前盛开着。
虽然眼前的世界完全被白色覆盖，
只有眼前的菖蒲，绽放出动人的色彩。
就如同我们两个人一般，在辽阔的雪景中弱弱地开放。
就算没有人注意到也无所谓，在这片只能看到白色的世界中绽放出淡淡的色彩……
虽然软弱，
但它却拼命地发着光，
仿佛在拼命地活着一般……

“我说，我叫仪助。以后就这么称呼我吧。”
“嗯。好的。”
“那你就叫菖蒲（あやめ），好吗？”▲

二次元狂热同人物邮购区

平时也可以买到同人物的邮购区！

欢迎同人社团或代售组织与我刊合作进行同人物的杂志寄售，联系方法：MSN：jediliao@hotmail.com
电话：010 － 82616677 － 6058
邮件：liao.huiqi@gamespot.com.cn
由于商品数量有限价格较高，为保证您的权益，请先通过电话或者网络通讯软件确认后购买。也可以登陆淘宝网店购买，我们的地址是 http://shop36207638.taobao.com/
查询电话：

注意事项：因物品贵重为避免寄丢我们全部使用快递，费用 5 元，请务必在汇款单或其他联系方法中写明您的地址以及电话（重要，最好是手机）。汇款请写明以下内容：邮编：100086 地址：北京市海淀区知春路 113 号银网中心 A12 层
收款人：动画基地发行部
附言请写明您需要邮购的同人商品名和数量。如有不明白可以来电咨询：010-82612300

¥50

1

1『境界生命物语 -Touhou Biochem』、『神乐 -Sato Kagura』
出品：U235 核燃动力
其他说明：画册、音乐 CD，赠送主题袋子
官网：http://tdhx2007.blog.163.com/



¥60

内容 |「带你畅游米菲乐园 ~ □」
以米菲为主题的自由创作，包含插画・漫画・四格・涂鸦・教学・相片・谜・等等 w『二次元狂热』邮购
特典：每一本都有 Hino 亲笔签名

2 米菲乐园 出品：Hino（『动画基地』封底作者，『风音』、『雨音』等同人 CD 绘制）尺寸：宽 16 开 配置：全铜版纸 价格：人民币 60 元

插画小说本 + 音乐 CD

¥50



2

3 凤凰花开 ~ Fantastic Land 出品：Lastsep（『盈月纪年』和『风神』主笔）规格：大 32 开 页数：大约 190 故事容量：第一篇章《血色结界》+ 第二篇章《红魔馆（上）》价格：50RMB 赠品：主题手提纸袋

4『我家有个狐仙大人』（我が家のお稲荷さま）天狐空幻同人抱枕套 出品：33Paradox 尺寸：160×50CM 材质：使用日本电击抱枕和 TONY 作品系列抱枕相同材料的进口人造丝面料，保证手感，不褪色，不缩水。缝制标准均按照出口标准，绝不轻易脱线。（生产厂家为专业日本订单 OEM 工厂）枕芯：另购，尺寸 160×50CM 价格：人民币 320 元（含快递费）





3



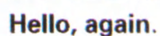
不想抱着激萌的狐耳少女度过寂寞的宅之夜吗？
『二次元狂热』独家销售中国原创同人周边"狐仙大人"等身大抱枕套。

¥320



——纪念的首本个人彩插本。
24P 轻巧的容量，收录新绘及严选的旧作。
第一次，或许是最后一次，「Hello, again.」。

¥40



Hello, again.
绘者：hino（CRAZY*RABI）规格：B5 / 24P / 全彩本 赠品：主题环保袋


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年03月号
2009
Mar.
5
总第五期
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
零售价25
推广价20元
Nekonekosoft的多重色彩旅途
梦想与现实的境界线
梦想夏乡·全幻想乡大动画主义
——东方二次同人的动画之路
无言的战场
2008美少女游戏大赏排行解析
重小说：银色·逢津之山
ISBN 7-89471-077-2
9 787894 710772

二次元狂热 2009年03月 Vol.05 读者调查函

姓名：______________________

性别：__________ 年龄：__________

通信地址：______________________

____

邮编：______________________

电子邮件：______________________

QQ：______________________

对杂志的意见：(请在框内打勾)

1）您对这期《二次元狂热》的整体表现觉得如何?

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没法看 其他：______________________

2）您购买本刊的理由：

□封面 □版式 □杂志内容 □DVDROM □赠品 其他：______________________

3）您最喜欢的杂志栏目（多选）：

□本期特辑 □二次元新作 □角色扮演 □萌之绘师 □三次元生活 □动漫研究 □业界醒目 □同人新品 □二次元创造 □天朝萌店 □东方专区 □音律地平 □游戏研究

最喜欢的本期文章：______________最不喜欢的本期文章：______________

您希望加上的杂志内容：______________________

4）您最喜欢的本期光盘内容：

□音乐专题 □日本同人游戏 □二次元美图 □C75音乐精选 □ 其他__________

□6）您认为本期DVD-ROM内容：□很好 □一般 □不满意

您的意见：______________________

7）你了解资讯和获取资源的方式是?

□网上聊天 □ 搜索引擎 □ 下载软件 □ 网站 □ 论坛 □ 杂志 □ 其他__________

8）杂志对你来说最重要的是

□整体内容是否丰富 □ 是否有感兴趣的作品内容 □ 赠品是否丰富 □ 价钱是否便宜

9）动漫杂志上的内容你喜欢哪些

□新闻 □ 美图欣赏 □ 创作者相关介绍 □ 幕后和产业相关 □ 剧情欣赏 □ 评论

其他______________________

10）你对同人创作感兴趣吗

□本身是创作者或参与者 □ 会买原版 □ 下载盗版 □ 偶尔感兴趣 □ 从来不关心

畅所欲言



（每一封来信我们都会认真阅读）

通讯地址：北京市海淀区知春路113号银网中心A座12层

《二次元狂热》编辑部

邮政编码：100086




二次元狂热
Illustrator:白婕
出自《红楼梦》（北京娱乐通）


龍


二次元狂热
Illustrator:白婕
出自《红楼梦》（北京娱乐通）